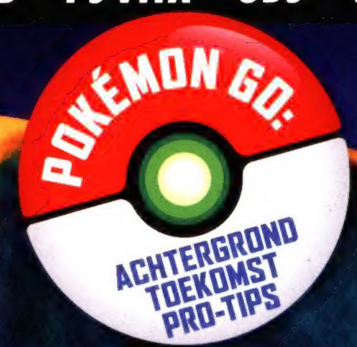
#273 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 3DS • VR

# POWER UNLIMITED




**TITANFALL 2**
IJZERSTERKE SEQUEL

**NO MAN'S SKY**
HIJ IS GROOOOOOOT

**CIVILIZATION VI**
EFFE BESCHAVING BRENGUH!

**DEUS EX: MANKIND DIVIDED**
EEN ONVERDEELD GENOEGEN

# POKÉMON GO™

WWW.PU.NL
SEPT 2016
BP € 4,95
8 718226 104311 01609

**PLUS:** GTA ONLINE: TOPGAME NA VALSE START • PERSONA 5 IS HEERLIJK FREAKY • WE HAPPY FEW OOK • BATTLEFIELD 1 • HEADLANDER • PURETRO: BUGS IN GAMES • FILMTIPS VOOR GAMERS • SNIPER: GHOST WARRIOR 3 • WAAR ZIJN DE HELDEN GEBLEVEN? • SAMUELS GAMEMONUMENT: POKÉMON GOLD/SILVER • GOLD AWARD VOOR ABZÛ • DINGEN UIT GAMES DIE WE IN REAL LIFE OOK WEL WILLEN • I AM SETSUNA • FURI • DRAGON QUEST VII • WOUTER OP QUAKECON • EN NOG VEEL MEER...

RE shift



Pag. 060

# INHOUD

Het is - letterlijk - de grootste game ooit door een indie studio gemaakt. Maar is het ook een groot genoegen om in het virtuele universum van No Man's Sky rond te vliegen? Nino ging het 'even' testen.


Pag. 024


Pag. 028


Pag. 056


Pag. 059


Pag. 062

## COVERVIEW



## PREVIEWS



## REVIEWS



## SPECIAAL



## VAST





## COLOFON


POWER UNLIMITED



**UITGEVER** *Michiel Verheijdt*
**HOOFDREDACTEUR** *Jan Meijroos*
**EINDREDACTEUR** *Ed Wiggemans*
**REDACTIE** *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
**INTERNET** www.pu.nl
**VORMGEVING** *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
**ILLUSTRATIES** *Jordi Peters*
**ACCOUNTMANAGER**
*Aryaty Krancher* • 023-5430000

**ADVERTENTIES AANLEVEREN**
*Marco Verhoog*
**KLANTENSERVICE**
Tel. 023-5364401
**DRUK**
Senefelder Misset Doetinchem

**ABONNEMENTEN**
Abonneren kan via de website
**www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 55,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

**OVER OPZEGGEN:**
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

***PRIVACY*** Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
**Reshift Digital**
**t.a.v. Klantenservice,**
**Richard Holkade 8**
**2033 PZ Haarlem.**
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

# DE REDACTIE

## STILTE VOOR DE GAMESTORM



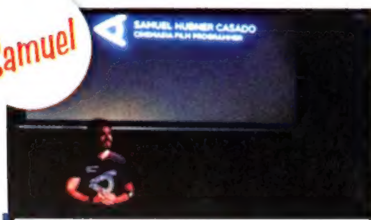
Terwijl de zon langzaam in de Siciliaanse zee zakt, en ik een koel biertje drink, denk ik rustig even na over mijn hoofdredactioneel voor deze PU. Het lome weer, de relaxte sfeer, het gemak waarmee de eilandbewoners de dagen nemen zoals ze komen... Het staat allemaal in schril contrast met het game-najaar dat in de startblokken staat.
Met de releases van No Man Sky en Deus Ex: Mankind Divided is het officieuze startschot gegeven voor een traditioneel najaar dat bol staat van de grote releases. Naast veel bekende gezichten (FIFA, PES, CoD, Battlefield, Forza, Gran Turismo) zien we dit najaar ook sequels die zich wat minder vaak aandienen. Dishonored 2 bijvoorbeeld, Mafia III, Gears of War 4 maar ook Mankind Divided, de nieuwe Deus Ex. En dan zijn er ook nog de afwijkende games zoals For Honor, ReCore, Steep en The Last Guardian. Wat die laatste titel betreft: jawel, die gaat dus echt verschijnen, en dat mag toch een klein wonder heten. Het wordt hoe dan ook een wonderlijk en lekker druk najaar waar ik met liefde op proost! ● *Jan*


GROETEN UIT SICILIË!

# IEMAND MOET HET DOEN

Omdat zelfs een werkpaard als Ed wel eens op vakantie wil, draagt hij de eindredactie elk jaar een maandje over aan Jurjen. Uiteraard gebeurt dat altijd midden in de zomervakantie. Ook dit jaar weer.
Omdat Jurjen toch al minstens tien keer de eindredactie heeft overgenomen, is 'ie ondertussen natuurlijk wel wat gewend. Maar niets had hem kunnen voorbereiden op wat hij aantrof toen hij zelf terugkwam van vakantie. Om te beginnen: een vrijwel lege redactie.
Ed zat inmiddels in Namibië en had als finale overdrachtsdocument dat van vorig jaar gemaild. Jan zat in Sicilië en liet Jurjen achter met een softwarelijst waar geen hol van klopte. Alsmede het verzoek of hij samen met Samuel nog even een epische coverstory wilde schrijven. Het gevoel 'wij zijn lekker op vakantie, zoek jij het verder zelf maar uit' had Jurjen in voorgaande jaren ook wel ervaren, maar nog nooit was het zo sterk als in de zomer van 2016.
Weet je meteen waar die grijze haren vandaan komen.

Samuel



**Keek deze maand...**

... weer achterlijk veel Aziatische films, en mocht zelfs een paar openbare screenings presenteren. De voorbereidingen voor CinemAsia Film Festival 2017 zijn officieel begonnen!

Jurjen



**Speelde deze maand...**

... een geinige Mario-platformer op een sleutelhanger. Grappig dat zo'n klein LCD-spelletje ook in het huidige HD-3D-toeters-en-bellen-tijdperk nog zeer vermakelijk werkt. Zelfs mijn (verwende) kids zijn er dol op.

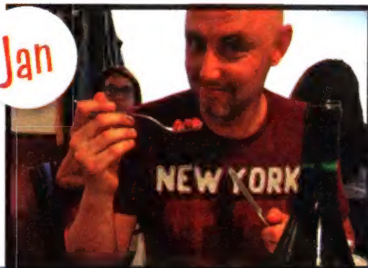
Graddus



**Kreeg deze maand...**

... voor het eerst een gratis upgrade naar een plek met meer beenruimte. En dat went snel, moet ik zeggen. Zo snel, dat ik het vanaf nu eigenlijk elke vlucht verwacht, KLM...

Jan




**Verteerde deze maand...**

... oesters, vongole, zeewolf, rauwe tonijn tartaar, witte wijn, rode wijn, Peroni, Azzurro, limoncello, prosecco... Tja, vertoeven op Sicilië is best te doen, eigenlijk.

## Ondertussen...

Florian

**Plakte deze maand...**

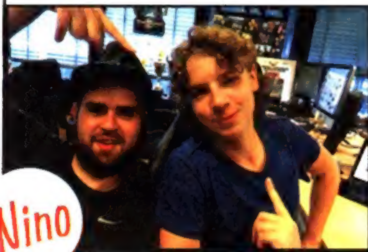
... 96 LED-lampjes op de achterkant van mijn TV! Waarom ik dat in godsnaam heb gedaan, check je heel binnenkort in een aflevering van de Hardwarehoek op pu.nl.



Nino

**Verwelkomde deze maand...**

... deze nieuwe superster op de redactie. Stagiair Fernando gaat het komende half jaar de site vullen, dus geef hem een hartelijk welkom!



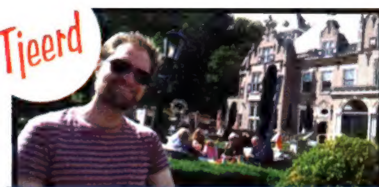
JJ

**Was deze maand...**

... in Turkije, ondanks alle toestanden daar. Want tja, wat kan iemand overkomen die dagelijks Call of Duty speelt?



Tjeerd



**Bleef deze maand...**

... in Nederland, tijdens mijn weekje vakantie. Weinig zon gezien, helaas. Positief punt: zo kon ik het geld voor zonnebrandolie in bier steken, want dat smaakt ook bij motregen wel.

Ed



**Was deze maand...**

... in Namibië, Botswana en Zimbabwe. Ik heb daar wat leeuwen geaaid en met een stelletje nijlpaarden gestoeid. En, oh ja, ook nog een Zebra geschoten. Zit heerlijk zo'n vachtje.

Wouter




**Ging deze maand...**

... voor de tweede keer in m'n leven naar de QuakeCon. Dit keer werd ik nóg dronkener van de gin tonics dan in 2013. Dus het was... eh, beter?

**Wordt vervolgd...**

## SAMUELS AMIIBO-VERZAMELING



Alle PU-redacteuren hebben wel iets met poppetjes van game-figuren. Maar net als dat hij qua game-skills boven de andere redacteuren uit steekt, doet Samuel dat nu ook met zijn verzameling. Zijn amiibo-verzameling, wel te verstaan. Zijn complete amiibo-verzameling zelfs.
Nu hij dan eindelijk de kasten heeft opgehangen om die poppetjes mooi te kunnen etaleren, zien we dat hij inderdaad elke ooit verschenen amiibo bezit – inclusief alternatief gekleurde versies. Dus: alweer iets waarmee Samuel boven de andere redacteuren uit steekt.
Zal het er iets mee te maken hebben dat hij qua lengte een kopje kleiner dan de rest is?

## SNIPER: GOOFY WARRIOR 3

Wat trek je aan naar de presentatie van Sniper: Ghost Warrior 3? Je Mickey Mouse-sweater, uiteraard. En wat doe je als je ter plekke een echte sniper gun ziet staan? Dan ga je daar natuurlijk mee lopen zwaaien en 'pieuw, pieuw, pieuw' roepen.
Je ziet die officiële sniper-gast denken: laat het in godsnaam nooit zo ver komen dat dit soort mensen ons land moet verdedigen.






## TÓCH NOG COMPETITIEF INGESTELD

Jurjen speelde dingen als Mario Kart en Super Smash Bros altijd puur voor de lol. Zo van, even lekker met vrienden een potje racen of knokken. Dat mensen heel diep ingingen op onderliggende systemen en tactieken om maar zo veel mogelijk vrienden of online-tegenstanders te kunnen verslaan, dat begreep hij nooit zo. En van zuiver competitieve dingen als Counter-Strike en League of Legends had hij al helemaal geen kaas gegeten. Totdat in 2013 het Hearthstone-virus hem greep. Bloedfanatiek kan hij ervan worden. En ook al snijdt niet alles evenveel hout, we horen hem toch regelmatig lullen over onderliggende systemen en tactieken.
Onlangs speelde Jurjen zelfs zijn eerste Hearthstone-toernooitje ooit, op de PU-redactie. En hij wist zich met twee verloren maar ook twee gewonnen potjes aardig staande te houden tussen het soort spelers dan wel vaker toernooien speelt. 'Eindelijk begrijp ik waarom mensen het zo leuk om op een zo hoog mogelijk niveau elkaar in de virtuele haren te vliegen,' sprak hij na afloop, met rode koontjes van de spanning.

## GAMEN ZONDER TE GAMEN

Je zal maar een vader hebben die de eindredactie van de PU een maand moet overnemen. Midden in je zomervakantie. Waardoor die vader dus nauwelijks tijd voor je heeft. En het ook niet goed vindt dat je de hele dag gaat zitten gamen. Wat doe je dan?
De drie kids van Jurjen gingen aan de Monopoly. En dan de Nintendo-editie. Met Mario-muziekjes op de achtergrond, een vraagtekenblokdoosje voor de kaartjes en amiibo als pionnen. Veel dichter kun je niet bij gamen komen, zonder te gamen. Jongens, excuses voor het gebrek aan vaders aandacht deze vakantie, maar respect voor jullie creativiteit. En... nu staan jullie wel mooi eventjes in de PU!



# PUMMUNITY

**De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!**

## EarlyGamer krijgt concurrentie

Normaal gesproken is EarlyGamer altijd het arendsoog dat nauwlettend in de gaten houdt of nieuws dat al op de site heeft gestaan niet nog een keer in de NachtWacht staat. Maar het lijkt erop dat onze steun en toeverlaat concurrentie krijgt. Bedankt voor het scherp houden Quomorn, we waarderen het oprecht!

**Quomorn** — 3 uur geleden — Reageer
Info over GamesCon stond al eerder in de nachtwacht:
http://www.pu.nl/artikelen/nachtwacht/the-division-krijgt-officieel-een-film/

**EarlyGamer** — 1 uur geleden
Well done my young apprentice.

**Kotter** — 1 uur geleden
Ik moest lachen.

**Barbxor** — 51 minuten geleden
I lolled

**MacBlade** — 31 minuten geleden
Ik heb gedijenkletst.

## Nerd

We hebben een nieuwe spruit op de redactie, mega gezellig en helemaal blij mee. Doornroosje was echter minder onder de indruk van onze nieuwe stagiair, want onder Fernando zijn introductieblogje vonden we deze comment. Zeg sorry, Doornroosje. Anders ban.

**Doornroosje** — 1 uur geleden
Alweer zo'n nerd

## Ban(g)kok

We kunnen er lang over lullen, we kunnen er kort over lullen, maar wat Dokkum-duiveltje hier zegt is gewoon een waarheid als een koe. Fuck die G in Bangkok, zonde van de inkt. Wij gaan de ambassade op de hoogte stellen.

**Dokkum-duiveltje** — 1 dag geleden — Reageer
De G is eigenlijk overbodig in Bangkok. Je zou gewoon Bankok kunnen schrijven en dan klinkt het hetzelfde. Ik ben nog in dubio of ik de ambassade op de hoogte zal brengen.

**ShadowKiller** — 23 uur geleden
Met jouw IQ zou ik dat niet doen.

**WoWgeek** — 23 uur geleden
Ik vraag me af hoe ik hierop moet reageren........

**RareResurrection** — 23 uur geleden
Dokkum-duiveltje heeft gelijk.
In 'bank' zit dezelfde klank en wordt ook zonder g geschreven.
Goed gezien!

**Dokkum-duiveltje** — 22 uur geleden
Van die vreselijke dingen: Oirschot moet je dan weer uitspreken als Oorschot... In een game zou dat gewoon een bug zijn en werd de i eruit gepatcht. Enschede waarbij de laatste e als een é wordt uitgesproken, maar dat accentje zie je er dan weer niet op staan want die moet er in stealth op ofzo.

**Savage_Hunter14** — 13 uur geleden
Die dokkum-gozer heeft wel gelijk hoor, betreft dat taal raar en vervelend is. Ik bedoel de laatste 'e' in mayonaise spreek je ook niet uit.

**Dokkum-duiveltje** — 11 uur geleden
Waar wacht je op! Met een stift naar de winkel en bevrijd de potten mayonaise van hun overtollige e aan het eind...
¡Viva la Revolución!

## Hallo

Hoi. Hey. Hallo. Hey!

**GameGuy** — 1 dag geleden — Rea
Hoi

**M4R1JN** — 1 dag gel
Hoi

**Kotter** — 1 dag gel
Hoi








# ESPORTS UPDATE

**In deze Esports Update lees je over uThermal die voor het eerst een groot Starcraft toernooi wint, een Nederlands CS:GO talent dat is gescout door een groot Amerikaans team, natuurlijk iets over de ontwikkelingen bij League of Legends en nog heel veel meer.**

Het is deze maand een beetje rustig op het gebied van Counter-Strike. De meeste topteams hebben effe een adempauze na de dikke klappers op ESL One ($ 1 miljoen) en de E-League ($ 1,4 miljoen).

Dé jongens om te verslaan zijn de Brazilianen van SK Gaming die ESL One op hun naam schreven, maar er zijn meer kapers op de kust.

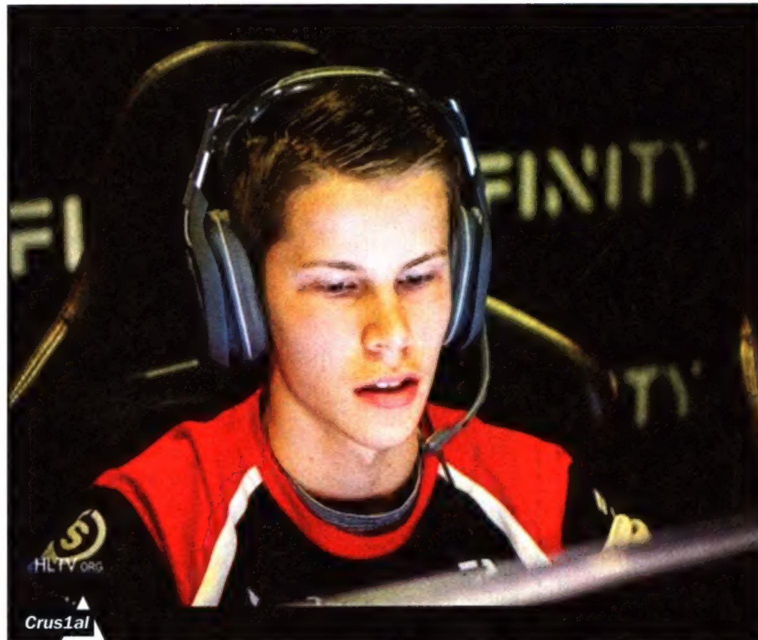
Zo is de Amerikaanse subtopper Splyce van plan om ook aan te kloppen bij de top met een nieuwe line-up, eentje met als AWP-er het Nederlandse talent Joey 'Cruc1al' Steusel, die is gekocht van de Lowland Lions en sinds begin augustus in Los Angeles woont, nabij zijn nieuwe teamgenoten. Succes Joey, we gaan je volgen!

Vorige maand kon je in de Esports Update een quote lezen van Marc 'uThermal' Schlappi, een Nederlandse Starcraft-speler die op de vraag wanneer hij – na jarenlange struggles in de subtop - nou eindelijk een groot toernooi op zijn naam zou schrijven, reageerde met: 'Haha, geen idee. Ik ben ook maar uThermal.'

Nu, een maand later, lijkt het wel alsof hij eindelijk het juk van zich af heeft geschud. Hij won namelijk het prestigieuze IEM Shanghai, goed voor $ 16.000. Bovendien verzekerde hij zich daarmee van deelname aan het WCS Summer Circuit Championship, waar de besten zich kunnen plaatsen voor de finales op Blizzcon.

Of Marc daar een beetje vertrouwen in heeft? "Heb geen tijd om voor te bereiden dus wordt best pittig waarschijnlijk."

Tussen de 32 spelers zit trouwens ook Kevin 'Harstem' De Koning. We staan er dus prima op!




Crus1al

## WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

### LEAGUE OF LEGENDS

*** 27 – 28 augustus - 2016 LCS EU Summer Finals**

Het reguliere seizoen is afgelopen en zoals verwacht ging het G2 Esports van de Nederlandse coach Joey ´Youngbuck´ Steltenpool als nummer 1 door naar de halve finales. Maar de grote verrassing is de prestatie van Fnatic, een ander favoriet team, waar onze landgenoot Fabian 'Febiven' Diepstraten voor speelt. Fnatic had namelijk zo'n slechte eindspurt, dat het team dit seizoen bijna naast de playoffs greep. Wie uiteindelijk op 27 en 28 augustus de finales gaan spelen, wordt bekend op de 20e en 21e, als de halve finales worden gespeeld. De winnaar mag Europa vertegenwoordigen op het wereldkampioenschap dat van 29 september tot en met 30 september duurt. Op basis van het aantal vergaarde punten gaan er nog twee extra teams door naar het wereldkampioenschap.

### HEARTHSTONE

**12 - 14 augustus - Europa Summer Championship $ 80.000**

De zomerkampioenschappen van Hearthstone. Hier wordt gestreden om de eer, het geld, maar ook voor punten om mee te doen aan de wereldkampioenschappen in november. Ook onze Thijs Molendijk, de regerend Europees kampioen, doet mee en maakt een grote kans om er met de overwinning vandoor te gaan.

### COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

**16 - 19 september - Dreamhack Boekarest $ 100.000**

Met ESL One: Cologne 2016 en bijbehorende prijzenpot van een miljoen dollar achter de rug zit een groot deel van het Counter-Strike: Global Offensive eSports-seizoen erop. Dreamhack Boekarest is één van de grotere toernooien die dit jaar nog plaatsvinden.




**"Geen idee. Ik ben best okay in Starcraft blijkbaar, haha!"**

*Starcrafter Marc ´uThermal´ Schlappi beantwoordt de vraag hoe het kan dat ie ineens na vijf jaar een groot toernooi wint. Marc schreef eind juli IEM Shanghai op zijn naam en won daarmee $ 16.000.*



**"Veel jonge PSV-fans zijn dagelijks actief in Esports en Esports-toernooien worden online enorm goed bekeken. Dat is de reden dat PSV op dit podium beter vertegenwoordigd wil zijn. Natuurlijk komt de FIFA-speler vanaf volgend seizoen ook op de jaarlijkse elftalfoto."**

*Guus Pennings, marketing en media manager bij PSV, kondigt aan dat PSV als eerste Nederlandse club een FIFA-speler aan gaat trekken, via een FIFA 17-toernooi in het Philips stadion.*

# Power Spy

● Pokémon GO heeft ervoor gezorgd dat heel Nederland op z'n kop stond, werkelijk iedereen was ermee bezig.

● Nino, normaal niet vies van een hype, vertikte het om de app te installeren omdat hij veel te druk was op Tinder.

● De Powerspy vermoedt anders; aangezien er bij hem in de buurt geen Pokéstop is, had Nino er simpelweg de ballen niet voor.

● Dat horen we ook steeds van zijn Tinder-dates.

● Doordat iedereen ineens de straat op ging om Pokémon te vangen, gebeurden er opeens wel rare dingen. Kinderen liepen operatiekamers van ziekenhuizen binnen en vonden lijken in sloten terwijl ze op zoek waren naar Pokémon.

● Samuel en Jurjen zijn de fanatiekste Pokémon-jagers op de redactie, maar ze hebben nog geen lijken gevonden.

● Pokémon Go zorgt niet alleen in Nederland vol volle parken en vreemde toestanden.

● In Indonesië zijn politieagenten geschorst omdat ze tijdens hun diensturen Pokémon Go speelden.

● Terwijl dat toch een uitstekende manier blijkt te zijn om lijken te vinden.

● In Iran is Pokémon Go geband wegens 'veiligheidsoverwegingen'.

● Fijn voor de Pokémon die daar leven. Want je wilt in Iran niet gevangen zitten.

● Wouter is inmiddels met Pokémon Go gestopt. Reden: omdat het volgens hem 0 gameplay heeft.

● Dit keer op de cover van de PU dus een game met 0 gameplay. Moet kunnen.

● Wouter had deze maand een beetje last van zijn tandvlees, maar kwam er bij de tandarts pas achter dat het probleem bij zijn verstandskies lag.

● Er bleek namelijk een gigantisch gat in zijn verstandskies te zitten.



# OPUNIE

# PLASTIC LINK

**Ik ben groot fan van plastic. Plastic poppetjes van game-personages, welteverstaan. Heb je bijvoorbeeld die nieuwe van de nieuwe Link al gezien?**

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Eerlijk gezegd schrok ik wel een beetje, toen ik de nieuwe Link voor het eerst zag. Geen blond kereltje met een groene muts, maar een androgyne, verschijning met hemelblauw tuniek. En dan ook nog eens lang oranje haar, dat zonder muts vrijuit golft en danst in de wind van de wildernis. Inmiddels ben ik gewend, en zelfs gehecht geraakt aan het uiterlijk van de nieuwe Link. Dat vorige maand ook nog zo mooi de cover en poster van de PU sierde.

En deze maand is de nieuwe Link-look wederom prominent aanwezig, want er zijn een paar verdomd mooie beeldjes van hem op komst.

**"Het Nintendo-gebied wordt groter, duurder en mooier dan het 'Wizarding World of Harry Potter'-gebied in ons park."**



*Tsuyoshi Morioka, directeur van Universal Studios Japan, maakt ons alvast lekker voor de Nintendo-attracties die we vanaf 2020 in zijn theme park kunnen beleven.*



Uiteraard worden tegelijk met de Nieuwe Zelda een paar nieuwe amiibo gelanceerd. Naast de amiibo van een Guardian (die mysterieuze mechanische vijand) zijn dat er twee van de nieuwe Link: als ruiter en als boogschutter. Voor wie niet kan kiezen: de drie komen ook als set beschikbaar.





Deze poppen van Medicom Toy zijn zo'n 30 cm hoog en echt waanzinnig mooi en gedetailleerd. Ze worden geleverd inclusief twee verwisselbare PVC-hoofden (ook met een schreeuwende expressie voor actie-poses), stoffen tuniek en aanklikbare handen en accessoires, waaronder een schild, zwaard, pijlen en Sheika Slate. Wat figurines betreft hebben we hier te maken met het neusje van de zalm, en daar is de prijs dan ook naar: 285 dollar per stuk.

Nendoroids zijn plastic poppetjes van helden uit dingen waar we van houden, zoals anime, comics en games. Maar dan met een groot hoofd en klein lijf. Want dat is schattig. Of zoiets. Hoe dan ook, deze collectibles zijn erg populair, en dus is er ook een Nendoroid van de nieuwe Link op komst. Op moment van schrijven was er nog geen foto beschikbaar, maar de tekening geeft een aardig beeld.





COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/jurjenT

# DE NX WORDT ALLES

**Volgens welingelichte bronnen wordt de NX een soort Wii U-tablet. Maar dan écht mobiel, dus werkend zonder tv of basisstation. Een handheld dus eigenlijk. Die je ook nog aan je tv kunt koppelen.**

Met de NX stapt Nintendo eigenlijk uit de huidige markt van tv-consoles. Daar mogen Sony en Microsoft het verder uitzoeken. De NX wordt iets krachtiger dan de Wii U, maar niet krachtig genoeg om met Xbox One en PS4 te kunnen concurreren.

Als iemand die sinds de NES groot fan is van Nintendo en warme herinneringen bewaart aan SNES, N64, GameCube, Wii en zeker ook de Wii U, doet dit mij wel wat.

Maar als we de nostalgie en sentimenten even opzij zetten, lijkt dit mij een uitstekende zet van Nintendo. Laat ik daar drie redenen voor geven.

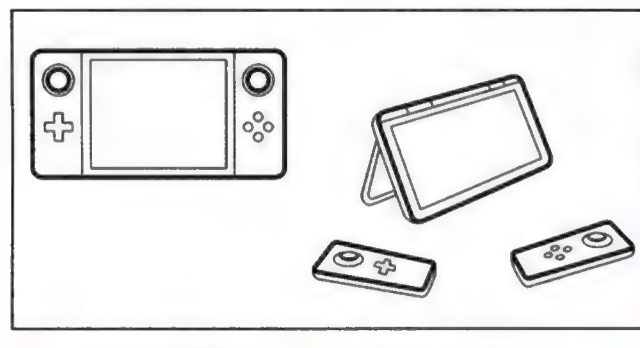
Ten eerste: een échte nieuwe tv-console had de strijd met Sony en Microsoft sowieso verloren. Alleen al omdat Nintendo gewoon geen third parties aan zich kan binden. En omdat ze zouden beginnen met een achterstand van een paar jaar. Na motion controls, second screen en 3D-effecten zit ook niemand meer te wachten op de zoveelste Nintendo-gimmick.

Ten tweede: De NX kan rekenen op een aanhoudende stroom top-Nintendo-content, omdat Nintendo de resources nu niet langer hoeft te verdelen over twéé eigen systemen. Games als Monster Hunter en Fire Emblem kun je met de NX ook op je tv spelen, de nieuwe 3D-Zelda en 3D-Mario speel je met diezelfde NX gewoon in de trein. Niet de helft, maar álle topgames van Nintendo verschijnen (na het uitsterven van Wii U en 3DS) op één systeem. Tenminste, los van de mobile games die Nintendo gaat uitbrengen. Hoewel...

Ten derde: Pokémon Go heeft bewezen dat aan Nintendo verbonden franchises érg groot kunnen worden op mobile systemen. Dus laat Nintendo daar lekker op scoren, en het daarmee verdiende geld investeren in grotere games voor de NX. Bovendien zou Nintendo gek zijn als ze de mobile successen niet op de NX gaan uitbuiten. Een companion game met dungeons voor Pokémon Go? Of gewoon een uitgebreidere versie van het Animal Crossing dat Nintendo later dit jaar voor telefoons uitbrengt? Nintendo kan naar eigen goeddunken gaan schuiven met cash cows en topfranchises.

Er valt nog veel meer te zeggen over de NX. En er zijn ook nog wel wat angsten van mij te bezweren. Hoe zit dat bijvoorbeeld met de batterijduur van een dergelijk apparaat?

Daarnaast wil ik mijn sentimenten over deze stap ook nog wel eens uiten. Maar puur rationeel, praktisch en zakelijk gezien, denk ik dat Nintendo momenteel bijzonder dappere en goede beslissingen neemt.






## REVEAL NIEUWE RED DEAD REDEMPTION NOG DIT JAAR

Volgens geruchten had een nieuwe Red Dead Redemption de afsluiter van de Sony PlayStation persconferentie op de E3 moeten zijn, maar door actuele schietincidenten in Amerika werd dit last minute veranderd.

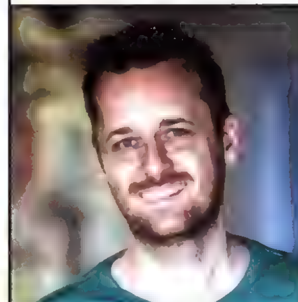
Of er enige waarheid schuilt in deze theorie, zullen we waarschijnlijk nooit weten. Maar er is zoveel buzz rondom een nieuwe RDR dat Rockstar binnen nu en een paar maanden een onthulling op de wereld loslaat, stelt mijn Glazen Bol.

Aangezien Rockstar en 2K Games tot dezelfde Take 2 Interactive-club horen, wacht men echter eerst de release van Mafia III af. Zodat die game, terecht, zijn shine kan pakken.

Ik verwacht echter nog wel dit jaar, waarschijnlijk in november of december, een eerste reveal van RDR. Dat moet gewoon.

Misschien zelfs wel een dag voor de release van de nieuwe Call of Duty, gewoon om Activision te pesten. Ik zie de boefjes van Rockstar er wel voor aan.

> "We kunnen gamers niet dwingen iets te kopen. We kunnen wel proberen ze te overtuigen onze game aan te schaffen. We geloven volledig in de wortel, niet in de stok."


*The Witchers Marcin Iwinski heeft verfrissende blik op piraterij*

# ESPORTS KIJKCIJFERKANON

Dat eSports steeds beter bekeken wordt sinds er via diensten als Twitch live gestreamd kan worden, is duidelijk. Er worden maandelijks wereldwijd vele miljoenen uren naar de verrichtingen van professionele gamers gekeken. Maar naar welke game kijken we nu het meest? Het Nederlandse onderzoeksbureau Newzoo deed research in 26 landen en kwam met de volgende top 10 van de maand juni:

1. **DoTa 2**
2. **League of Legends**
3. **Counter-Strike: Global Offensive**
4. **Hearthstone**
5. **Starcraft 2**
6. **Call of Duty: Black Ops III**
7. **Street Fighter V**
8. **Super Smash Bros.**
9. **Heroes of the Storm**
10. **Smite**



## Power Spy

- Volgens de tandarts had het niets te maken met dat reeds bekende gat in zijn verstand.
- Zou het misschien liggen aan die keer dat Wouter drie maanden lang zijn tanden in Dragon Age: Inquisition zette?
- Was het die keer dat hij zich tijdens de E3 stukbeet op de flipper highscore van Tjeerd?
- Of komt het toch van die keer dat hij voor z'n recensie van Dragon Age 2 al die kritiek voor z'n kiezen kreeg?
- Hoe dan ook, de verstandskies is eruit.
- De Powerspy weet niet wat dit voor zijn schrijfwerk betekent.
- De Xbox One S is uit en het schijnt dat 'ie luidruchtiger is dan de ouwe One.
- Gelukkig is 'ie niet luidruchtiger dan de PlayStation 4, want die maakt meer lawaai dan een kudde centrifugerende wasmachines.
- Gelukkig is de Xbox One S ook sneller dan de ouwe One, want die is net zo snel als een kudde centrifugerende wasmachines.
- Hij is dus ook kleiner dan de ouwe One en da's maar goed ook, want... nou ja, je snapt 'm wel denk ik.
- Ed was op vakantie naar Afrika, maar moest natuurlijk nog wel een foto sturen voor de 'Ondertussen'-rubriek op de Redactie-pagina's.
- Nou was zijn internetverbinding op de savanne niet optimaal, maar via de e-mail van zijn vrouw kreeg vervangend eindredacteur Jurjen uiteindelijk toch een foto van Ed. Trots als een Afrikaanse koning op een zebrastoel.
- Jurjen stuurde een mail terug met 'Wat is het toch een mooie man, hè?', maar daar werd door Eds vrouw niet op gereageerd.
- Sinds Jurjen en Ed een keer samen een bungalow huurden om 'lekker te kunnen lezen', is ze enigszins argwanend geworden.

● Als je dit leest is de Gamescom alweer achter de rug, maar de Powerspy bevindt zich qua tijdskader nog een week vóór deze gamebeurs in Keulen.

● Dus laten we hopen dat er op die drukbezochte beurs geen rampen gebeuren.

● Zoals de bedwantsen die ons vorig jaar bijkans uit de slaap hielden.

● Maar dat kwam omdat we pas op het laatste moment een hotel hadden geboekt, en dan blijf je natuurlijk met de luizigste kamers zitten.

● Eh, zijn er voor volgende week eigenlijk al kamers geboekt?

● We hebben nu al medelijden met de beveiliging van Gamescom.

● Want hoe ga je controleren of die 350.000 bezoekende gamers geen wapens bij zich hebben?

● Helemaal omdat veel cosplayers grote pakken en nepwapens dragen.

● Wel eens een Master Chief gefouilleerd?

● Het najaar brengt zoals gebruikelijk weer heel wat grote games naar de diverse systemen.

● Behalve naar de Wii U: op moment van schrijven is alleen Paper Mario: Color Splash als najaarstitel aangekondigd.

● Die game moet wel heel spetterend zijn als hij het gemis aan andere Wii U-titels moet compenseren. En de NX verschijnt pas in 2017.

● Maar zo kan Nintendo-fan Jurjen toch al even wennen aan het gevoel om NX te hebben.

● Nino heeft sinds heel lange tijd weer eens een game gekocht: Âbzu.

● Als game-redacteur vindt hij het normaal om z'n games gratis te krijgen, maar Amerikaanse indies denken daar blijkbaar anders over.

● Gelukkig vond Nino Âbzu zijn twee tientjes meer dan waard, ook al bleek de game slechts twee uur te duren.







twitter.com/janmeijroos

# GAMESCOM VERLIEST ÉÉN WINT AAN CHARME

**Gamescom trekt elk jaar meer bezoekers. Maar voor de vakpers begint de Keulse gamesbeurs steeds minder interessant te worden. Dat is niet per se erg, maar wel een tikje jammer.**

Er was een tijd dat de gamemedia als eksters uitkeken naar de persconferentie van Sony, de dinsdag voor Gamescom. Je wist… daar werd geschiedenis geschreven.

Die tijd ligt helaas achter ons. Als je dit leest is de Gamescom 2016 nét afgelopen en als consument heb je je daar weer prima weten te vermaken. Sterker, de organisatie doet ieder jaar meer moeite met allerlei festiviteiten om het de bezoeker naar de zin te maken.

Maar voor ons nieuwtjesjagers, is de Gamescom de afgelopen jaren steeds minder interessant. Om te beginnen liggen Gamescom en de E3 al jaren te dicht bij elkaar. De echo's van de beurs in Los Angeles zijn nog niet verstomd of Keulen komt al in zicht.

Het is voor ontwikkelaars en uitgevers bijkans onmogelijk om compleet nieuwe builds klaar te stomen, dus qua content is er veel overlap. Dat is al jaren zo, maar dan waren er toch nog wel de nieuwe aankondigingen op persconferenties. Zo werden prijsverlagingen en zelfs nieuwe modellen van consoles soms bewaard tot Gamescom en was Sony's persconferentie vaak legendarisch te noemen.

Hoe anders was het dit jaar. Nintendo raadde pers af om langs te komen als je al naar de E3 was geweest, Microsoft hield geen persconferentie meer en Sony wijkt voor de 2e keer op rij uit naar de Paris Gamesweek. Activision focust zich dit jaar helemaal op de Call of Duty XP, dus op de multiplayer reveal moeten we ook nog even wachten.

Voor de consument was Gamescom dit jaar dus weer genieten, maar voor nieuwtjesjagers en grote onthullingen was het karig.








Nintendo wordt er niet groter op

# CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE WORDT BEST VERKOCHTE GAME 2016

**JJ durft hem al aan: de nieuwe Call of Duty, Infinite Warfare, wordt de best verkochte game van 2016. Maar dat is niet vanwege de nieuwe game… maar omdat de opgefriste versie van Modern Warfare in de Legacy Edition zit.**

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Nee, ik vind het niet raar dat Activision ons 85 euro laat lappen om Infinity Warfare en Modern Warfare aan te schaffen. Want iedereen laat toch voor remasters lappen?

Je hebt straks twee strakke games in huis voor de prijs van anderhalf.

Als ik de baas van Activision was geweest, had ik het denk ik ook zo gedaan. MW is nu eenmaal een klassieker die menig CoD-fan graag weer op zijn huidige console wil spelen. En er zijn natuurlijk zat jonge gamers die MW niet kennen omdat ze toen in de luiers lagen. Business is business.

Gamers mopperen volgens mij te snel en te veel. Het werkt gewoon simpel. Een bedrijf mag elke prijs voor zijn product vragen. Het is hun product. Als je het daar niet mee eens bent, dan is er maar één manier om hier echt iets aan te doen en dat is het product gewoon niet kopen. Voortdurend klagen op sociale media is kansloos. En wil je geen 85 euro voor beide games betalen, wacht gewoon een half jaar ofzo, MW komt echt wel een keer los verkrijgbaar op de markt.

Zoals ik immers al zei, Activision wil graag geld verdienen.






Ook wij pinkten een traantje weg bij de trailer van Death Stranding







twitter.com/GKJJ

# POSITIEF

**De stoerdere gamers maken graag grappen over de kleurrijke shit van Nintendo, Pokémon Company en andere bedrijven. Maar toch zijn het vaak juist dit soort bedrijven die met grote verrassingen komen en gamen positief in het nieuws brengen.**



We pesten Jurjen er regelmatig mee. 'Lekker naar de E3 voor één game? 'Kun jij in normale mensentaal uitleggen wat ze nu weer met deze Nintendo Direct bedoelden?' 'Tof hè, zo'n console waar drie games per jaar voor uitkomen.'







Dan toch maar een gameverslaving

En laten we eerlijk zijn, in veel opzichten verdient Nintendo deze grollen ook. Ze modderen wat aan de laatste tijd en lijken de aansluiting met de realiteit volledig te hebben verloren. Maar... elke keer als je Nintendo afschrijft, flikken ze weer een kunststuk.

Want stel je zelf eens de volgende vraag: wanneer beheerste een game of console nou echt het wereldnieuws? En dan hebben we het niet over een game die extreem veel verkoopt en waar veel mensen over praten. Nee, we hebben het over producten die de wereld in hun greep hielden, die impact hadden op het dagelijks leven.

Als je eerlijk bent en je het fanboy-gevoel even aan de kant zet, dan kun je maar twee producten opnoemen: de Wii en Pokémon Go. En ook al weet ik ook wel dat Pokémon niet helemaal eigendom van Nintendo is, voor de meeste mensen horen Nintendo en Pokémon toch onlosmakelijk bij elkaar.

Pokémon Go heeft de wereld op z'n kop gezet, net als de Wii destijds. En ook al is Pokémon Go niets voor mij – ik vind het weird dat mensen pas gaan bewegen als een spelletje dat van ze vraagt – ik zie wel wat de game teweegbrengt. En dat is alleen maar positief.

Alle media berichten over Pokémon Go, op elk feestje wordt erover gepraat, de hele wereld heeft het over games... en nu eens niet op een negatieve manier. En dus: hulde, hulde, hulde. Aan de kleurrijke shit.

# WOUTER ONTDEKT POKÉMON

**Het was ongeveer in 1999 dat de Pokémon-rage in Nederland aan begon te slaan. Maar puberende Wouter had destijds heel iets anders aan z'n hoofd.**

door **Wouter**
twitter.com/wouterbrugge

Sorry gamers, maar in 1999 ontdekte ik wat voor magische dingen er konden gebeuren als ik en een meisje 'overlappende interesses' hadden. Inderdaad, seks heet zoiets, en ik was er op die leeftijd volledig door geobsedeerd. Ik gamede amper, keek alleen films als er iemand meekeek die ik wilde bevoelen en tijdens lesuren was het dagdromen geblazen. Dagdromen over de daad, that is. Dus dat hele Pokémon-gedoe, dat ging volledig langs mee heen.

Als ik die jaren ook maar een paar seconden de tijd had genomen om met m'n brein te denken en niet met m'n lul, dan was ik waarschijnlijk net zo hard op jacht gegaan als de rest van de wereld. Naar Pokémon, dus. In plaats van te jagen op de ladies. Maar het had niet zo mogen zijn. En dus is mijn aller-, allereerste ervaring met een Pokémon-game pas nu, 16 jaar later. Mijn naam is Wouter en ik speel Pokémon Go.

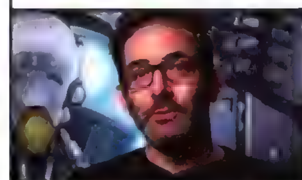
Eigenlijk best wel een slecht begin, want ik heb me laten vertellen dat games zoals Black/White, Silver/Gold en zelfs Snap veel beter zijn.

Best wel raar dat ik anderhalf decennia lang de Pokémon-gekte onbewust heb genegeerd en pas toen ik er écht, ECHT met geen mogelijkheid meer omheen kon, ben ik als een schaap de menigte gaan volgen. Ik schaam me, en dit stukje is mijn boetedoening voor mijn onwetendheid. Sorry, trainers!

O ja: geen zorgen over mijn seksleven, dat doe ik tegenwoordig tussen het Pokémonnen door.



"Zodra games wat langer uit zijn, komen in de multiplaymode de wat donkere kanten van de gamer naar boven."



Jeff Kaplan van Overwatch kent nare kant gamers

## Power Spy

- Volgens hem ben je op de wallen duurder uit voor twee uur nat plezier.
- Onlangs vond een Versus-Hearthstone-toernooi plaats op de redactie.
- Tjeerd had Jurjen ook uitgenodigd, maar blijkbaar zonder veel vertrouwen in zijn Hearthstone-kunst.
- Tjeerd keek namelijk alsof hij water zag branden toen hij hoorde dat Jurjen na het eerste, verloren potje, zijn tweede en derde game wel had gewonnen.
- En dat tegen spelers die wel vaker aan toernooien deelnamen.
- Het toernooi werd uiteindelijk gewonnen door Enzevil, een bekende naam in de Pummunity. Hij wist zelfs de nummer 5 van Nederland te verslaan.
- Het moge duidelijk zijn: de naam Power Unlimited zegt niets te veel.
- Dat bewees Wouter ook weer in Dallas, waar hij naartoe was gereisd voor QuakeCon.
- Want ook al hing het daar tegen de veertig graden Celsius, meneer ging nog wel even joggen.
- Toch heeft er deze maand niemand zoveel gezweet als Jurjen, zeker tijdens de laatste week van de eindredactie.
- Omdat Jurjen lang niet zo bozig is als Ed bij het aansporen van de redacteuren, dacht iedereen: ach, die tekst kan vast nog wel even wachten.
- Wat betekent dat zo'n beetje de halve PU pas in de laatste week van het productieproces in zijn mailbox landde.
- Mochten de bijschriften deze maand iets minder leuk zijn dan je gewend bent, dan moet je je realiseren dat veel ervan onder extreme tijdsdruk zijn geschreven.
- En natuurlijk is en blijft Ed de ware bijschriftenmeester.
- We verwachten veel Afrikagrapjes, volgende maand.

# POKÉM

**We schreven een half jaar geleden al dat Pokémon Go in potentie wel eens héél groot kon worden. Nu het zover is, duiken de twee grootste Pokéfans op de redactie eens lekker diep in het fenomeen, en de achtergronden ervan. Pika is back, motherfuckers!** »





ION GO
Jurjen en Samuel
ONTRAFELEN DE HYPE

Gamers die in beweging komen en gyms opzoeken: we beleven wonderlijke tijden.





Buren, familieleden, collega's en andere mensen die helemaal níks met gamen hebben, feliciteren mij met het succes dat Nintendo nu heeft met Pokémon Go. Omdat ze weten dat ik houd van videogames, in het bijzonder die van Nintendo. Ze vinden het leuk voor me.

Nou is Pokémon Go helemaal geen Nintendo-product (daarover later meer), maar toch vind ik het ook leuk. Geweldig, eigenlijk. Dat bijna iedereen in de beschaafde en minder beschaafde wereld praat over... een game. Dus even niet over de laatste bloederige aanslag, maar over de vindplaats van een Eevee, en wat je met zo'n beestje allemaal kunt doen. Spelenderwijs opgaan in je omgeving brengt lichtheid in je bestaan.

Geweldig ook dat Pokémon Go zó veel mensen zó enorm veel brengt. Zoals verwondering, frisse lucht, ontdekkingen, blijdschap, sociale interactie, nieuwe vrienden en onverwacht geluk in je eigen omgeving.

Geweldig dat gamen van 'iets wat je doet in je eigen cocon', in je eentje of met je eigen community, zich opeens heeft ontpopt tot iets wat je speelt in de wijde wereld, waar mensen van vlees en bloed rondlopen die hetzelfde doen, of je glimlachend toeknikken omdat ze weten waar je mee bezig bent. Alsof wij Caterpie-gamers ons hebben bevrijd van onze Metapod-caves om als ware Butterfrees uit te vliegen.



**weetje • weetje**

**Eevee kan in verschillende, random vormen evolueren. Wil je zelf kiezen of je Eevee een Jolteon, Vaporeon of Flareon wordt? Dat kan door hem de volgende nicknames te geven: Sparky – Jolteon, Rainer – Vaporeon, Pyro – Flareon.**



Waar was die PS4 Neo ook alweer voor nodig?

## Jager-verzamelaars

Pokémon Go, dit spel waar iedereen het over heeft, is gratis. Wat het hele fenomeen natuurlijk nóg sympathieker maakt.

Jong, oud, man, vrouw, scholieren, managers, fabrieksarbeiders, mensen komen massaal samen in parken en pleinen om samen iets léuks te beleven. Zonder drugs of alcohol, zonder entreekaartje, zonder aanzien des persoons.

Diep van binnen zijn we allemaal hetzelfde. Jager-verzamelaars. Op zoek naar buit, zeldzaamheden en mensen om jachtverhalen mee te delen.

Ook ík kan je tientallen verhalen vertellen over de Pokémon die ik heb gevangen, de Stops en Gyms die ik bezocht en de mensen uit mijn buurt die ik dankzij Pokémon Go voor het eerst heb gesproken en nu misschien geen vrienden maar wel fijne kennissen zijn geworden.

Of over de contacten die ik via Pokémon Go legde op vakantie, in vreemde steden en op locaties waar ik zonder Pokémon Go waarschijnlijk nooit was beland.

Maar waarschijnlijk heb je als Pokémon Go-speler die verhalen zelf al beleefd, zij het op



Deze vin (haha) je vooral in de buurt van watermassa's. Zoals het hoofd van Wouter.

*Ook in Syrië hoeft niemand zich tegenwoordig nog te vervelen.*

## ER KOMT NOG MEER – VEEL MEER

**Volgens de ontwikkelaar is Pokémon Go op moment van schrijven ongeveer 10% van alles wat ze met de game voor ogen hebben. Met andere woorden, er staan ons de komende jaren nog heel wat vernieuwingen in de game te wachten.**

**Allereerst is het natuurlijk zaak dat Niantic ervoor zorgt dat de game stabiel wordt en blijft, en dat de irritante bugs uit de game verdwijnen (niet zo bang kijken Caterpie, we bedoelen foutjes in het spel).**

**Volgende wat er gaat gebeuren is dat PokéStops nieuwe functies krijgen, zodat je er bijvoorbeeld ook Pokémon kunt genezen. Verder onderzoekt Niantic of ze trainen en breeden op een goede manier in de game kunnen verwerken.**

**Uiteraard worden er ook steeds meer Pokémon in de game gestopt. Beginnend met de legendaries uit de eerste generatie die nu nog ontbreken. En dan zijn er nog zes generaties met elk zo'n 100 Pokémon te gaan. Dus zelfs als er twee keer per jaar een nieuwe generatie wordt toegevoegd, gaat Go nog drie jaar mee.**

**Nog niet beloofd, maar voor de hand liggend is de mogelijkheid om badges te verzamelen. En we zouden ook wel wat meer samenhang tussen omstandigheden in de buitenwereld en de verschijnende Pokémon willen zien.**

**Waar we echter het meest naar uitkijken is interactie met de andere spelers die je in de buitenwereld tegenkomt. Dat je ze ook echt op je plattegrond ziet verschijnen, en erop kunt tikken om even te vechten en ruilen.**

**Zodat je dat snotjong uit de buurt eens kunt laten zien wie de échte Poké-meester is. En dat schattige, onbekende meisje bij de PokéStop kunt aanbieden jouw Pikachu tegen haar Rattata te ruilen.**

**Voor je het weet lig je ergens in het hoge gras te neuken.**

een telkens iets andere manier.
Laat ik mij dus beperken tot wat anekdotes over mijn allereerste Pokémon Go-wandeling, die ik samen met mijn drie zoontjes (6, 8 en 9) ondernam.

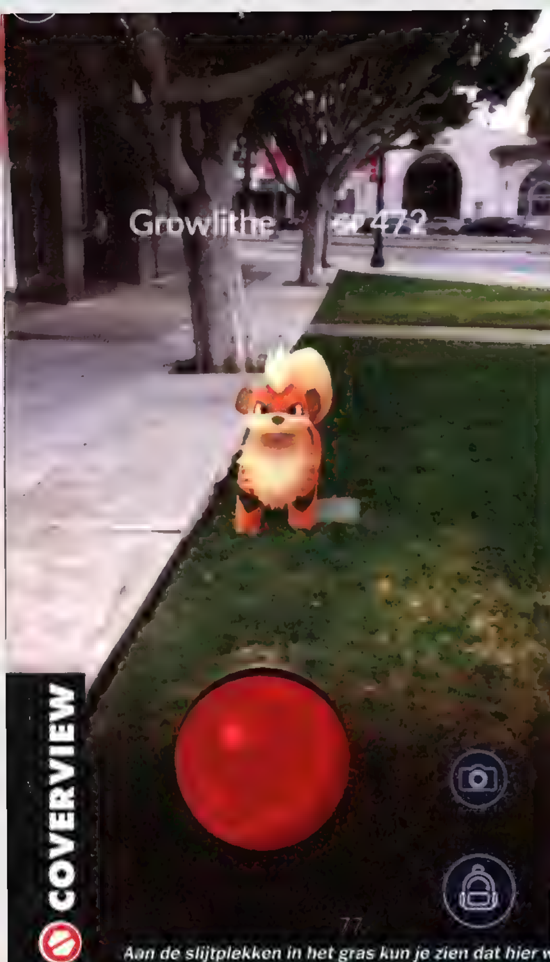
## Bij het kanaal

Toen we bij het kanaal achter mijn huis een Magikarp zagen spartelen, was de opwinding groot. Mijn kids keken wisselend naar het telefoonscherm en de werkelijkheid – was die Magikarp nu wel of niet écht aanwezig? Toen ik 'm ving met een handige worp van mijn Pokéball, was het duidelijk: hij was echt. We hadden 'm immers gevangen.
Iets verderop vingen we een Pidgey. Weer iets verderop zat een échte duif in het gras. De blik wisselend tussen het telefoonscherm en de werkelijke omgeving, waren we alle vier even in verwarring. Was die nu wel of niet te vangen? Niet, natuurlijk. Net als dat wie die Magikarp niet wérkelijk hadden gevangen. Maar die momenten van verwarring waren mooi, onvergetelijk eigenlijk. Het geeft aan hoe goed augmented reality (het plaatsen van een virtuele laag op de werkelijkheid) kan werken.
Toch had mijn jongste ook een kritiekpunt, toen er bij de kinderboerderij bijna niets te vangen viel: jammer dat ze die Pokémon niet op echte dieren hebben geplakt. Inderdaad: dáár heeft ontwikkelaar Niantic (dus niet Nintendo) toch even een kans laten liggen.



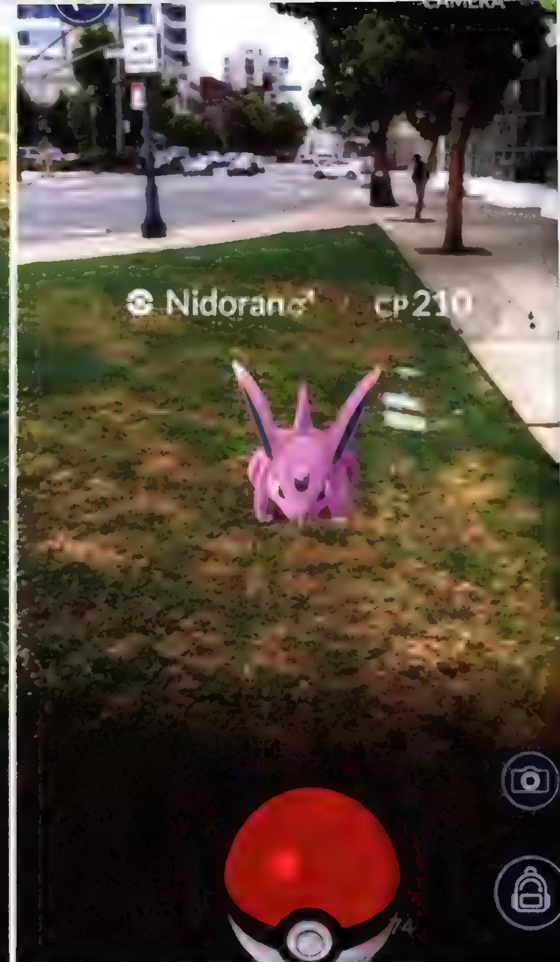
## Herkenbare snuitjes

Bij Niantic weten ze ondertussen niet wat ze overkomt. Ze hadden wel verwacht dat Pokémon Go aan zou slaan, maar uiteraard konden ze van het huidige megasucces alleen maar dromen. Toch hebben ze in de ontwikkelfase al ingezet op drie grote doelen die je normaal gesproken niet met games zou associëren: 'Lichamelijke oefening', 'Om de wereld met andere ogen te bekijken' en 'Het ijs breken'.
Terwijl ik naar de brug loop waar een Gym van dat vermaledijde Team Yellow zit (zelf ben ik uiteraard Blue) en daar een praatje maak met een gast die ik daar wel vaker heb gezien, kan ik niet anders concluderen dan dat alle doelen bereikt zijn.
Niantic heeft al eerder een Augmented Reality-game gemaakt, Ingress, maar die lijkt me niets aan.
Voor een groot deel zijn het natuurlijk ook de herkenbare snuitjes van Pikachu & Co en de herkenbare "Gotta catch 'em all"-uitdaging die 'bovenop' de basis van Google Maps en Ingress het totaalpakket zo aantrekkelijk maken.
Wat dat betreft ook hulde aan The Pokémon Company, die meteen toehapte toen Niantic »










*Aan de slijtplekken in het gras kun je zien dat hier wel vaker Pokémon verschijnen.*

» met het idee voor Pokémon Go voor de deur stond.

## 12 miljard

Nu nog even over Nintendo. Dat bedrijf heeft nauwelijks iets bijgedragen aan de ontwikkeling van Pokémon Go, en vangt van elke euro die aan Pokémon Go wordt uitgegeven slechts 13 cent. Dat is al minder dan de 30 cent die bijvoorbeeld Apple van elke euro omzet op de iPhone inhoudt.
Toch werden de aandelen van Nintendo kort na de lancering van Pokémon Go maar liefst 12 miljard dollar meer waard. Totdat beleggers doorkregen dat Nintendo de game niet heeft gemaakt, noch de uitgever is. Toen kelderden de aandelen weer 7,5 miljard.
Toch is Pokémon Go het beste wat Nintendo de laatste jaren is overkomen.
Pokémon Go bewijst dat Nintendo er juist aan heeft gedaan om de overstap naar mobile te maken. Want ook al is Nintendo slechts voor een klein deel (32 procent) eigenaar van Pokémon, het bedrijf heeft nog een schatkamer vol aantrekkelijke franchises en characters die wél 100 procent Nintendo zijn.
De wereld lijkt er klaar voor te zijn. Al zijn we voorlopig natuurlijk nog wel even zoet met Pokémon Go. Wát een game.



**weetje • weetje**

**Deelnemers aan de Olympische Spelen in Rio hadden pech. In het hele Olympische dorp of de nabije omgeving was geen Pokémon te bekennen.**



Jurjen noemt Pokémon Go een game. Maar als je Pokémon Go puur als game beschouwt, is het toch een verrassend dun en oppervlakkig zooitje.
Niet dat ik verwacht had dat dit free-to-play product dezelfde diepgang zou hebben als de hoofdserie (mobile games "moeten" nou eenmaal simplistisch zijn om goed uit de verf te komen op een simpel touchscreen) maar als ik zie hoe GO mijn favoriete onderdeel van de franchise - de daadwerkelijke gevechten - benadert, dan word ik toch een beetje verdrietig. Alle schaakachtige tactiek en diepgang lijken uit het raam te zijn gesmeten ten faveure van

## NATURE VERSUS NURTURE

**Heb je 'm in het wild gevangen? Of juist ontelbaar Magikarp Candies gebruikt? Hoe dan ook, je hebt dan eindelijk die felbegeerde Gyarados. Maar voordat je je kostbare Stardust gaat gebruiken om hem vol te pompen met het Poké-equivalent van anabole steroïden, wil je natuurlijk eerst weten of je überhaupt een goeie hebt. Hoe weet je of jouw Pokémon tot de sterkste en beste van z'n soort behoort, of dat je beter een andere kunt vangen en trainen?**
**Eén ingewikkelde manier om dit te checken is door op te zoeken wat de IV's van je Pokémon zijn. Elke Pokémon heeft namelijk bovenop de zichtbare CP en HP statistieken nog drie andere, onzichtbare statistieken: Attack, Defense en Stamina. (Attack bepaalt hoeveel extra schade een aanval doet, Defense bepaalt hoeveel schade je monster incasseert, en Stamina reguleert hoe snel een Pokémon z'n speciale secundaire aanvallen mag uitvoeren.) Elke van deze drie geheime statistieken kent een willekeurig toegewezen IV-waarde die varieert van 0 tot 15. Als de Attack-statistiek van jouw Pokémon dus een IV-waarde heeft van bijvoorbeeld 12, dan zal hij íets meer schade doen dan precies dezelfde Pokémon (met precies dezelfde hoeveelheid CP) die een IV-waarde heeft van 4.**
**Er zijn online meerdere rekenmachientjes te vinden die jou snel en gemakkelijk kunnen vertellen of jouw Pokémon hoge IV-waardes heeft of niet (gewoon googlen naar "Pokemon GO IV calculator") maar... ik raad je aan om hier niet naar te kijken.**
**De waarheid is namelijk dat IV's niet zo belangrijk zijn als sommige trainers ze doen lijken; een Pokémon met maximale IV's is bijvoorbeeld maar een kleine 10% sterker dan een identieke Pokémon met minimale. Mijn tip is dus deze: kijk naar de aanvallen van je Pokémon!**
**Elke Pokémon behoort namelijk tot één of twee Types; zo behoort Gyarados bijvoorbeeld tot Water én Flying. Wat je dus wilt, is dat je Pokémon aanvallen heeft die hetzelfde zijn als het Type waar je monster tot behoort, aangezien zo'n aanval vervolgens 25% meer schade doet. En dat is wél de moeite waard. Mijn Jynx (die tot de Ice- en Psychic-families behoort) kent bijvoorbeeld Frost Breath én Psyshock, wat optimaal gebruik maakt van haar genen.**
**Leuk dus, zo'n Gyarados, maar als ie alleen maar moves kent als Bite (een Dark-aanval) dan ondermijnt dat z'n potentie. Pro-tip: als je een Pokémon van een enkel Type hebt (zoals Normal), kijk dan of de tweede aanval van dat beest z'n zwaktes kan compenseren. Mijn Snorlax is bijvoorbeeld alleen maar zwak voor Fighting-aanvallen... iets wat hij prima opvangt met zijn Zen Headbutt-aanval (die extreem krachtig is tegen Fighting-Pokémon)!**
**Zo zie je maar: het valt eigenlijk best wel mee hoe oppervlakkig Pokémon Go is.**

Possible IV's

| | Stat Name | Nature | Base Stat | Min/Max Range Lvl. 100 | Your Range Lvl. 100 | IV's | EV's |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Heracross Adamant Lvl. 100 | HP | | 80 | 270 · 364 | 284 284 | 14 14 | 0 |
| | Attack | x1.1 | 125 | 229 383 | 383 383 | 31 31 | 252 |
| | Defense | x1 | 75 | 139 · 273 | 161 161 | 5 5 | 6 |
| | Spec. Attack | x0.9 | 40 | 76 196 | 103 103 | 30 30 | 0 |
| | Spec. Defense | x1 | 95 | 175 317 | 209 · 209 | 14 14 | 0 |
| | Speed | x1 | 85 | 157 · 295 | 253 253 | 15 15 | 252 |









*Arme Rattata. Evolueert van een cool paars beestje in een wandelende drol.*

## BEETJE CHEATEN?

**Begin je de game beu te worden omdat je echt alléén maar Pidgey en Rattata tegenkomt? Nou ja, dan kun je overwegen naar een site als trackemon.com te gaan. Daar kun je namelijk op een realtime map klikken om je locatie aan te geven, vervolgens zie je precies welke Pokémon in je omgeving zitten, en hoe lang die daar nog blijven. Maar ja, dat haalt natuurlijk wel flink wat van de fun uit de game, vindt ook ontwikkelaar Niantic, die onderzoekt hoe ze kunnen voorkomen dat dergelijke sites hun gegevens gebruiken. Dus grote kans dat de sites niet meer werken, tegen de tijd dat je dit leest. Misschien maar beter ook.**



hersenloos getik en af en toe een swipe. Strategische elementen zoals STAB (Same Type Attack Bonus, oftewel: een wateraanval doet meer schade als hij wordt uitgevoerd door een daadwerkelijke water-Pokémon) zijn nog maar flinterdun aanwezig, mede omdat het bekende turn-based gevechtssysteem is ingewisseld voor een veel simpeler en directer real-time spamfestijn.
Het overnemen van gyms is daarentegen weer onnodig ingewikkeld, aangezien een overwinning niet meteen een overname garandeert, maar enkel de "prestige" van de vijand verlaagt. Je kunt de gym dus pas overnemen als dat prestige de nul bereikt heeft. Je kunt trouwens ook vechten tegen gyms van je eigen team, want dan worden die gyms sterker, ofzo, maar dat mag maar met één Pokémon in plaats van zes. Geen idee waarom. Het voelt nogal onduidelijk allemaal.

### Stardust en Candies

Toegegeven, het vechten voor de dominantie van gyms is niet de hoofdattractie; dat is immers het daadwerkelijke vangen van de monsters. Maar ook dat heeft me enigszins teleurgesteld, mede omdat de willekeurigheid (en daarbij het gevoel van oneerlijkheid) lijkt toe te nemen naarmate je langer speelt. Zo heeft Niantic ervoor gekozen om de gevechtskracht van wilde Pokémon direct te linken aan de kracht van jouw avatar (oftewel: hoe hoger je eigen level, hoe hoger de CP van wilde Pokémon). Wat dat echter in de praktijk inhoudt, is dat makkelijk te vangen beesten zoals Pidgey en Rattata opeens irritant moeilijke klootzakjes worden als je level 20 gepasseerd bent.
Het hoort niet te kunnen dat je als trainer van level 22 meer dan tien ballen verspilt aan een f*cking Magikarp van maar 50 CP (die vervolgens ook nog eens weet te vluchten)! Het hoort niet zo te zijn dat »



**weetje • weetje**

**Wil je Pikachu hebben maar kun je 'm niet vangen? Nou ja, er is een trucje om hem 100% zeker te krijgen. Maar dan moet je wel opnieuw beginnen. En dan gewoon weglopen als je de drie starter Pokémon krijgt aangeboden. Blijf weglopen tot Pika verschijnt.**



*Dat krijg je ervan, als je de eendjes geen brood maar winegums voert.*




*Waarom kun je een nieuwe vriendin het best op een waterbed leggen? Dan gaat haar mossel eerder open. Sorry.*







POKÉMON
158 500

| | | |
|---|---|---|
| CP 113 Abra | CP 187 Geodude | CP 283 Machop |
| CP 202 Shellder | CP 43 Magikarp | CP 139 Voltorb |
| CP 63 Rattata | CP 106 Geodude | CP 229 Pidgey |
| CP 385 Machop | CP 99 | CP 375 |

» een game moeilijker en oneerlijker wordt naarmate je er beter in wordt; dat is voor mij meestal een teken van slecht gamedesign. Toegegeven, het voordeel van dit systeem is dat de game uitnodigend is voor beginners en het (theoretisch) eentonigheid voorkomt voor de meer hardcore spelers, maar in de praktijk betekent het iets te vaak onnodige frustratie. Ook betekent het dat serieuzere spelers, zoals ikzelf, een groot deel van de game (het trainen en vechten) volledig laten liggen tot ze minstens level 20 bereikt hebben. Want waarom je kostbare Stardust en Candies verspillen aan het trainen van zwakke Pokémon, als je gemakkelijk sterkere beesten in het wild kunt vinden door simpelweg zélf op een hoger level te zitten? (Zie kaders.)



## Context

Er zijn nog een paar dingen waar ik me aan stoor, zoals het feit dat Pokémon voornamelijk verschijnen op plekken waar veel mobiel dataverkeer plaatsvindt. (Dit betekent dat er zo goed als géén Pokémon te vinden zijn in verlaten gebieden en op het platteland, ondanks dat dit juist de plekken zijn waar je "wilde dieren" zou verwachten.) En toch. En toch domineert Pokémon Go al maanden mijn speeltijd. Ondanks al die minpunten die ik genoemd heb. Voor het eerst in mijn leven is mijn meest gespeelde videogame van de maand een... een... een mobile game. Ik voel me onrein en bezoedeld, maar het is zo.


*Ober, er zit een, eh... een...*

Niantic heeft namelijk augmented reality gebruikt om een speelse, kleurrijke en nostalgische context aan de echte wereld toe te voegen. En die context is Pokémon; een wereld waar ik al meer dan anderhalve decennia erg graag deel van wilde uitmaken.

Dat lelijke standbeeldje bij mij om de hoek? Dat is nu een PokéStop waar ik m'n dagelijkse lading Great Balls haal. Het speeltuintje ernaast? Dat is nu een gym (waar ik bijna altijd de leader van ben. Ha). Het parkje erachter? Dat herinner ik me nu niet voornamelijk meer als de plek waar ik fijn kan picknicken, maar als de plek waar ik een extreem krachtige Lapras wist te vangen. Trouwens, toen ik die Lapras onverwachts

## POKÉMON GO PLUS

**Het had deze zomer het hotste accessoire kunnen zijn: de Pokémon Go Plus. Ware het niet dat de release ervan is uitgesteld van juli naar september. Iets met een update voor de game die nog niet klaar zou zijn.**
**De Pokémon Go Plus is een armbandje met een druppelvormige Pokéball die je via Bluetooth Low Energy aan je telefoon met Pokémon Go kunt koppelen. Het ding gaat vervolgens trillen en oplichten wanneer er een Pokémon in je buurt is. Volgens Nintendo kun je die Pokémon vervolgens met een druk op de knop vangen, al vragen we ons af hoeveel kans je dan hebt dat zo'n beest vervolgens in de bal blijft zitten. Als dat gegarandeerd is, voelt dit accessoire toch een beetje als 'pay to win'. En zo'n ding moet maar liefst 35 euro kosten. Geen misselijke prijs, al zorgt de opwinding over Pokémon Go natuurlijk ervoor dat hij in de voorverkoop al overal is uitverkocht en mensen er op eBay al honderden euro's voor bieden. De gekte houdt aan.**



*Nu nog een app waarmee je meisjes kunt vangen.*

## WIE HET KLEINE NIET EERT, IS DEZE ULTIEME TIP NIET WEERD!

**Wat Pokémon Go wél erg realistisch weet weer te geven, is dat ongedierte overal te vinden is; Pokémon als Pidgey en Rattata zitten op bijna élke straathoek. Is het irritant om elke dag tig van deze klotebeesten tegen te komen? Jazeker. Toch zal de expert je vertellen dat de aanwezigheid van deze ogenschijnlijke nutteloze Pokémon fundamenteel is voor je groei als trainer.**

**Zoals we immers al zeiden: hoe hoger je trainerlevel, hoe hoger de CP (combat points) van de Pokémon die je in het wild tegenkomt (en hoe minder Stardust en Candies je hoeft te spenderen om ze krachtig te krijgen). Met andere woorden: wie zo efficiënt mogelijk krachtige Pokémon wil broeden, moet zich volledig focussen op het vergaren van experience om zijn of haar avatar te levelen. Gelukkig geeft bijna alles in de game je experience (een PokéStop bezoeken, Pokémon vangen, eieren uitbroeden, etc.) maar de meest consistente manier om snel veel experience-punten te krijgen is het evolueren van je monsters; elke evolutie is namelijk goed voor 500 van die punten. En dit is hoe die dagelijkse saaie Pokémon van pas komen!**





**De meeste Pokémon evolueren pas als je ze 25, 50 of zelfs 100 Candies geeft, maar Pidgey, Caterpie en Weedle hebben er maar 12 nodig. En aangezien je 4 Candies per vangst krijgt (3 per beestje en 1 extra als je ze naar de professor stuurt) betekent dit dat je eigenlijk maar 3 Pidgey hoeft te vangen om er ééntje te kunnen evolueren. 500 experience-punten per 3 Pidgey? Da's niet verkeerd! Maar het wordt beter: het voorwerp Lucky Egg verdubbelt namelijk een half uur lang de hoeveelheid experience-punten die je verdient. De slimme speler doet dus het volgende: vang genoeg Pidgey (of Caterpie, etc.) om minstens zo'n 240 Pidgey Candies en 20 Pidgey bij je te hebben. Activeer vervolgens je Lucky Egg, en evolueer in dat half uur al die 20 Pidgey. Het resultaat is een dikke 20.000 experience-punten in nog geen half uur! Afhankelijk van welk level je bent, kan deze truc je in één keer 3 hele levels laten groeien.**

**Nu weet jij waarom ondergetekende al twee weken lang hardcore Pokémon Go speelt maar nog steeds elke Weedle omarmt die op het scherm verschijnt!**



tegenkwam, schrok ik me wezenloos. "OH MIJN GOD, DUDE, EEN F*CKING LAPRAS!", riep ik keihard. Het was de eerste keer sinds Pokémon Gold, Silver & Crystal dat een Pokémon game mij zo aangenaam wist te shockeren (zie GameMonument). Het was op dat moment dat ik besefte dat Pokémon GO (ondanks z'n gebreken) de hype toch wel echt meer dan waard is.

### Gym leader

Nog geen twee dagen nadat ik die zeldzame Lapras aan mijn Pokédex wist toe te voegen, werd ik buiten aangesproken door een jongetje van 8-9 jaar oud dat bij mij in de straat woont. "Ben jij ook Pokémon aan 't vangen!?", vroeg hij mij met een combinatie van enthousiasme en terughoudendheid. "Jazeker", antwoordde ik. "Sterker nog: ik heb er al een heleboel!"

Het jongetje keek me vol ontzag aan en wees naar z'n telefoon. "Ik heb er ook al een paar, maar ik ben op zoek naar deze!" Hij wees naar de Gengar bovenop de gele gym (Team Instinct for life, yo). (Fuck you, Team Blue is boss – Jurjen)

"Haha, ja, dat is een hele zeldzame!", antwoordde ik trots. "Ik heb hard moeten werken om die te laten evolueren."

De ogen van het jongetje werden nóg groter. "Huh!? Is dat jóuw Pokémon!?" Hij klonk alsof ie de ontdekking van de eeuw gedaan had.

"Ja, ik ben de gym leader van die gym. Die Gengar is één van m'n favoriete Pokémon", bevestigde ik met een glimlach.

Het jongetje draaide zich om en schreeuwde naar z'n maatje: "Mo! Mo! Deze meneer is een gym leader!!"

Op dat moment verbleekten alle daarnet genoemde minpunten van Pokémon Go.

Ik heb een passie voor de franchise en speel het al sinds Red, Blue en Yellow, maar pas op dat moment, voor de eerste keer in zestien jaar, was ik een échte gym leader. In ieder geval in de ogen van dat jongetje. En dat gevoel is niet te koop.

Pokémon GO is voor mij lang niet zo'n goede game als bijvoorbeeld een Pokémon Omega Ruby, maar het is wel de eerste "game" die mij (en m'n buurjongetje) de ware betekenis liet voelen van de zin "I want to be the very best, like no one ever was".

Ik ben 31 jaar oud... en ik ga ze állemaal vangen!



**weetje • weetje**

**De vecht-Pokémon Hitmonlee is genoemd naar de in 1973 overleden vechtkunstenaar en filmacteur Bruce Lee. En welke Pokémon is er bij zijn graf in Seattle te vinden? Hitmonlee! Alsof je de geest van de oude meester kunt vangen.**

# KULUM



**Twitter:**
@herdjiezhou of @luckykatstudios



**Op reis naar:**
Gamescom, 2e keer.

**Speelt:**
The Counter Of Death (een mobile game die je het gevoel geeft dat je Bruce Lee bent, maar dan in een 8-bits NES-stijl) en - nog steeds - NES & SNES spellen.

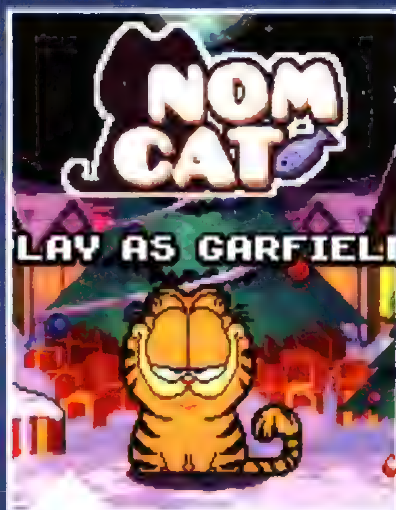


Herdjie Zhou

**Herdjie Zhou is samen met zijn broertje, Hernan Zhou, oprichter van Lucky Kat Studios. Met een getalenteerd team maken ze mobile pixel art games, zoals Nom Kat, Sky Chasers en Combo Critters. En die games zijn al ruim 5 miljoen keer gedownload!**

## THANKS PAPS EN MAMS

Het is nu precies anderhalf jaar geleden dat ik met Lucky Kat begonnen ben. Boy o' boy wat heb ik veel geleerd zeg. Ik wist niets over de gamesindustrie. Gelukkig ben ik opgegroeid met het ondernemerschap. Mijn ouders zijn eigenaren geweest van een Chinees-Indisch restaurant en werkten 12 uur per dag, 7 dagen per week. Ik hielp mee vanaf mijn tienerjaren en leerde wat nodig was om onafhankelijk te kunnen zijn. Op latere leeftijd besef je pas hoeveel invloed je opvoeding heeft gehad op de manier waarop je dingen nu aanpakt.




Nom Kat, onze eerste mobiele game, was meteen een hit. We zorgden ervoor dat alle internetkatten zoals Grumpy Cat, Nyan Cat en Garfield in ons spel zaten en dat de game werd gepromoot op hun social media kanalen. Nu anderhalf jaar later, 3 mobile games verder en met meer dan 5 miljoen downloads in de App Stores gaan we als een raket door deze industrie.

## ZIEKENHUIS

In december 2014 werd ik getroffen door een hartstilstand tijdens het hardlopen. Ik heb ontzettend veel geluk gehad, omdat ik zonder reanimatie uit mezelf weer wakker geworden ben. In het ziekenhuis bespraken mijn broertje Hernan en ik de toekomst. Hij was toen net weggegaan bij een groot Nederlands gamebedrijf vanwege een reorganisatie. We wilden altijd al iets samendoen in de gamesindustrie, maar ik wist er te weinig van af. Eenmaal uit het ziekenhuis dacht ik "fuck it, let's do this".



## HUSTLEN

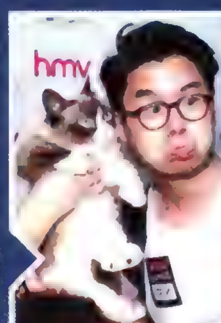
Een van de karaktereigenschappen die je nodig hebt als ondernemer is dat je durft te 'hustlen'. Volgens de urban dictionary betekent dit "alles eraan doen om geld te verdienen, op welke manier dan ook. Denk aan het verkopen van auto's, drugs, of zelfs je eigen lichaam". Dat laatste is natuurlijk best wel extreem, maar de boodschap is duidelijk.
Het was niet makkelijk om de licenties te verkrijgen van de internetkatten. Ik begon met e-mailen en bellen naar de managers van de bekendste katten. Het antwoord was telkens "nee". Want, wie is Lucky Kat Studios?!
Opgeven is niet mijn sterkste punt, dus ik koos ervoor om de minder bekende katten te benaderen. Ze vonden Nom Cat een leuk idee en wilden graag meedoen. Yes! De wereld van internetkatten is klein en iedereen kent elkaar. Ik contacteerde de managers van de bekende katten opnieuw en deze keer was het raak. Ze toonden respect voor het doorzetten van ons plan en de acquisitie van alle 'minder bekende' katten. Via een omweg was ons plan toch nog gelukt! Eind juli heb ik Grumpy Cat ontmoet in Londen. Uiteraard ben ik niet weggegaan zonder een leuke selfie te maken met die boze kat.

## TIM COOK

*In mei kregen we een uitnodiging van Apple om Tim Cook te ontmoeten in Amsterdam. Het was ontzettend gaaf om hem in persoon te spreken en hem onze games te laten zien.*








## ONDERNEMEN = KLOTE

Heel veel mensen hebben een romantisch beeld bij het beginnen van een onderneming. Dit heeft grotendeels te maken met de media die sappige verhalen vertellen over de enorme waarderingen en investeringen die start-ups ophalen tegenwoordig. In realiteit overleven de meeste start-ups (denk aan: 90%) het eerste jaar niet. Je bent als ondernemer met zoveel problemen bezig die niets te maken hebben met jouw specialisme. Hoe ga je geld verdienen? Pak eens een euromunt uit jouw portemonnee en denk eens na hoe je hier twee euro van gaat maken binnen een paar dagen. Niet makkelijk he?
De reden waarom ik onderneem is omdat ik echt een kick krijg van het oplossen van dat soort problemen.

# TITANFALL 2

## MEER VERHAAL, MEER STRATEGIE, MEER FUN

**Een lange reis, geen oogwenk slaap en een strakke deadline. Laat dat medelijden met Alie echter maar achterwege. Ze vloog namelijk naar het zonnige LA om daar als een van de eerste journalisten ter wereld aan de slag te gaan met Titanfall 2. Geloof ons: dan is die jetlag snel vergeten.**

Van Amsterdam naar Portland en door naar LA; het was een lange reis naar de studio van Respawn Entertainment. Met een fikse jetlag en een grote bak koffie waagde ik me aldaar aan Titanfall 2, dat minstens zo leuk, snel en innovatief lijkt te gaan worden als zijn voorganger. Zo wordt de multiplayer uitgediept, krijgt de game een heuse singleplayer campaign en wordt samenspelen met gelijkgestemden gemakkelijk gemaakt.

### DE SINGLEPLAYER VERRASSING

Ondanks dat geruchten over een tweede Titanfall-deel al vanaf de release van de eerste game in 2014 de ronde deden, liet de officiële aankondiging van de game tot de afgelopen E3 op zich wachten. Dat de game eraan zou komen, was dan wellicht niet zo'n grote verrassing; het feit dat de game een heuse singleplayer zou krijgen, was dat voor velen wel.

Daar waar zijn voorganger alleen een (online) multiplayer bood, trek je er in Titanfall 2 ook solo op uit. Spelers wilden meer te weten komen over het verhaal en universum van de shooter, zodat ontwikkelaar Respawn Entertainment er op velerlei verzoek voor gekozen heeft een singleplayer modus toe te voegen.

### OP AVONTUUR MET JACK

De simpele voetsoldaat Jack Cooper heeft een grote droom: Pilot worden. Gelukkig voor Jack is daar Captain Lastimosa die hem wil trainen om deze droom te verwezenlijken.

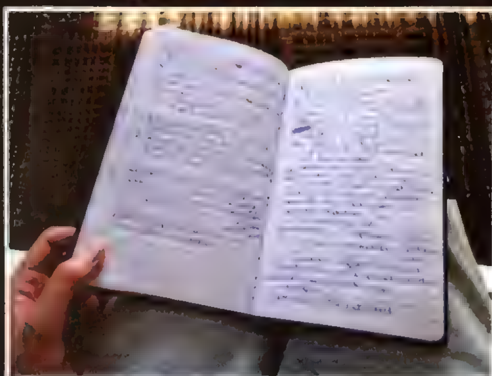
Helaas heeft het lot anders bepaald... Na een zware crash lig je bewusteloos in de jungle. Als je bijkomt, staar je naar een stel roofdieren dat naar je benen hapt. En ondanks dat Captain Lastimosa er zelf ook slecht aan toe is, weet hij je met een paar verlossende schoten te redden. Je snelt naar hem toe, maar het is al te laat; het enige dat je hem nog hoort zeggen, is dat hij jou zijn gear en Titan nalaat.



**weetje · weetje**

*Het studiobezoek aan Respawn Entertainment bleef beperkt tot een presentatiezaal. Vrij rondlopen was er helaas niet bij. Zou men bang zijn geweest dat de groep nieuwsgierige journalisten te veel te weten zou komen over die Star Wars-game die men ontwikkelt?*

Helaas heb ik de singleplayer niet mogen checken, maar desalniettemin is er best wat op te maken uit de demo die ik te zien kreeg in L.A. Om te kunnen genieten van het avontuur van Jack Cooper is het niet nodig om jezelf op te peppen met drie blikjes Red Bull. Opvallend genoeg is het solo-avontuur namelijk heel anders geworden dan dat je op basis van de multiplayer zou verwachten. Dat gaat zelfs zo ver dat je als





**weetje · weetje**

*In de komende tech test mogen jullie dezelfde modes en maps checken als ik in mijn hands-on. Een exacte datum werd niet gegeven, maar het zou zomaar kunnen dat deze test zeer binnenkort plaatsvindt...*

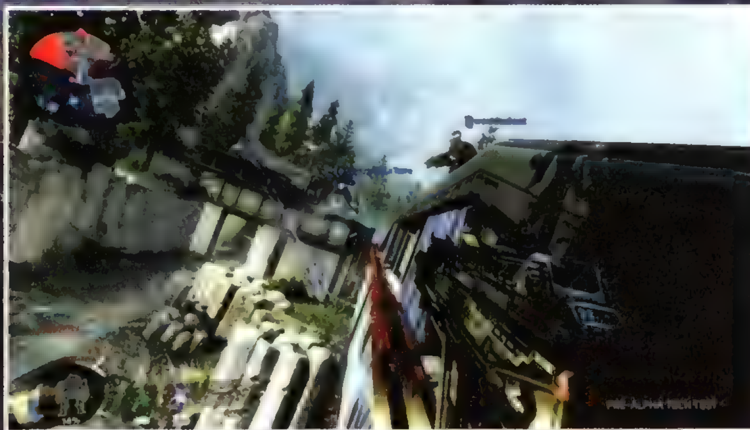














**weetje • weetje**

*Een van de coolste abilities in de singleplayer is de cloaking ability van Jack. Het moment waarop onze nieuwbakken Pilot plots verdwijnt, zijn vijanden verdwaasd om zich heen kijkend achterlaat en hen vervolgens met een mooie melee-aanval neerhaalt, ziet er ontzettend fun uit.*



**weetje • weetje**

*Als je Titanfall nog steeds Call of Duty met mechs wilt noemen, moet je volgens game director Steve Fukuda zijn game gewoon maar snel gaan spelen. Hij stelt dat je dat soort uitspraken dan wel uit je hoofd laat.*

een ware avonturier puzzels oplost, de omgeving verkent en gespreksopties kiest, zonder dat je constant onder vuur ligt.
Wees echter gerust: de singleplayer krijgt alsnog genoeg actie voor de FPS-fans. Maar die kunnen uiteraard ook volop plezier beleven aan de multiplayer.

## INTELLIGENTE KEUZES

Iedereen die de eerste Titanfall heeft gespeeld, weet grotendeels wat te verwachten: als Pilot kun je een aardig stukje freerunnen, zo kun je snel en soepel langs muren rennen bijvoorbeeld. Daarnaast heb je periodiek de beschikking over mech exoskeletten, de Titans.
De matches staan in het teken van een samenspel tussen vloeiende actie met snelle Pilots en de sterkere maar loggere Titans.
Het grootste verschil tussen de multiplayer van de eerste game en die van zijn opvolger schuilt in de vrijheid van speelstijl. De matches in Titanfall 2 zijn minder reactief; het draait in veel grotere mate om strategie en intelligente keuzes.
Het progressiesysteem gaat dieper, er zijn nieuwe abilities en de maps zijn ruimer opgezet. Het duidelijkste voorbeeld betreft echter de toevoeging van verschillende Titans.
Het ene moment werp je een muur van vuur op met Titan Scorch en het volgende moment vuur je een laser vanuit de borstkas van Titan Ion.
En er zijn uiteraard ook nieuwe modes toegevoegd.

## HANDS-ON

Tijdens mijn hands-on met de multiplayer van Titanfall 2 mochten we drie modes checken.
In Bounty Hunt moet je drie waves aan vijanden uit de weg ruimen, waarbij de laatste vijand van elke wave een Titan is. Door deze Bounty te verslaan, kun je flink wat punten voor je team scoren.
Daarnaast mochten we een 8 versus 8-modus (Pilots vs. Pilots) checken. Hierin kunnen onmisbare Pilot-skills, zoals omgaan met de grappling hook, geoefend worden en kun je met de nieuwe wapens en abilities eindeloos prutsen aan je load out.
In de derde gamemodus maakte ik kennis met de nieuwe Titans, die allemaal andere persoonlijkheden en abilities hebben, en daarmee geheel nieuwe strategieën mogelijk maken.
Dat de mensen bij Respawn Entertainment goed hebben geluisterd naar hun publiek blijkt wel uit de toevoeging van de singleplayer en de verdieping van de multiplayer. Maar ook het derde onderdeel van mijn trip was kenmerkend voor deze instelling. Zo kent Titanfall 2 zogenaamde networks.
Kortgezegd zijn networks een soort van communities, waarin je tussen de matches door rond kunt hangen. Je kunt je bij een of meer verschillende networks aansluiten of er zelf eentje oprichten. Titanfall 2 belooft dankzij deze toevoeging een meer sociale game te worden, waarin je met gelijkgestemde zielen kunt optrekken.

## LUCKY ME

Na een dagje gamen verlaten we met zo'n 30 journalisten de studio van Respawn Entertainment. Moe, maar voldaan stappen we in shuttlebusjes, die ons terugbrengen naar het hotel. Ik besluit nog een maar een koffie te scoren en achter mijn laptop te kruipen. Deadlines zijn nu eenmaal heilig. Soms is het leven van een gamejournalist best pittig... Maar niet op die momenten dat je een paar dagen in L.A. mag doorbrengen om Titanfall 2 te checken. ✖



**weetje • weetje**

*Uiteraard hebben de vijanden in de singleplayer van Titanfall 2 een dik Duits accent. Zo ga je tijdens een missie onderweg naar een beacon. Wanneer opperslechterik Richter hier achter komt, hoor je hem zelfs een 'get to the beacon now' uiten.*

# CIVILIZATION VI

**In Breda – geciviliseerde stad bij uitstek – mocht Marvin onlangs met het nieuwste deel in één van zijn favoriete series aan de slag. Onder het toeziend oog van ontwikkelaar Firaxis wilde hij bewijzen zijn mannetje te staan als strategisch beschavingsbouwer. Het werden tachtig intensieve beurten.**




Met Catherine de' Medici – voorbestemd om de sterkste monarchie ooit te leiden – overzie ik de bouw van de eerste Franse stad: Parijs. Prima zo, genesteld tussen een riviertje, land dat geschikt lijkt voor een boerderij en zelfs een gebied om luxueuze verfstoffen (dyes) te verzamelen.
Net als in de vorige eXplore, eXpand, eXploit en eXterminate-game Civ V lijkt het mij een goed idee om de eerste beurten niet te verdoen met het bouwen van een legermacht. In plaats daarvan verzamel ik grondstoffen en verken ik de omgeving.
Na vijf beurten kom ik in aanraking met Queen Victoria van Engeland. O, en een scout van een kampje Barbarians, maar die kan ik met mijn ogen dicht nog wel aan. Toch?
"Pas op voor die scouts," zegt Lead Producer Dennis Shirk vanachter mijn rechterschouder. Koppig timmer ik door met mijn builders - die scouts lopen toch wel weer weg. Maar voor ik "eureka" kan schreeuwen bij het ontdekken van het wiel vallen twee units mijn kleine dorpje aan en zit ik binnen de kortste keren met twee smeulende boerderijen opgescheept.
Fuck. Toch maar wat extra archers en melee units neerplanten om die Barbarians een lesje te leren, wat direct zijn vruchten afwerpt. Ware het niet dat een tweede unit scouts van de onderkant op komt zetten om voor chaos te zorgen. Twee beurten later komt er van de rechterkant een dérde groep aan huppelen. Dubbel Fuck!

## Een eenzaam begin

Alsjeblieft, Queen Victoria: we hebben al even geruild en ik heb al gemerkt dat je een arrogant rotwijf bent, maar die legermacht van jou zou ik nu wel heel goed kunnen gebruiken, met drie Barbarian-kampen om me heen.
In het vernieuwde en zeker verbeterde dialoogscherm vraag ik om hulp, maar aan haar gezichtsuitdrukking kan ik al aflezen dat de moeder van Engeland liever een kopje thee drinkt.
Dan maar door naar Brazilië, dat aan de rechterkant van Parijs blijkt te liggen en direct iets voelt voor een handelsverdrag; thank god dat ik die verfstoffen in de buurt heb.
Voor mijn scouts Brazilië bereiken komen ze een stadstaat tegen. Iets nieuws in Civ VI is dat je bepaalde bonussen krijgt als je de handel met hen aangaat. Eén van die bonussen is een extra handelsunit die ik weer kan opofferen voor een handelsroute naar Rio de Janeiro - een ander is een beleidskaart (bijvoorbeeld +5 gold bij handel) waarmee de Policy's van jouw rijk vorm krijgen.
Dan maar de weg van vriendjespolitiek inslaan en hopen dat iemand wil helpen de barbaren te verdrijven.

## Vooruitgang?

Misschien had ik moeten zien aankomen dat die handelsroute me nog meer problemen zou opleveren; het derde kampje Barbarians vermoordt

### LEIDERS MET PERSOONLIJKHEID

**De leiders zijn onvoorspelbaarder dan voorheen. Theodore Roosevelt (Amerika), Cleopatra (Egypte), Qin Shi Huang (China), Hojo Tokimune (Japan), Queen Victoria (Engeland), Catherine De' Medici (Frankrijk), Montezuma (Aztec) en Pedro II (Brazilië) hebben elk één vaste persoonlijke eigenschap op basis van de geschiedenis, maar daarnaast ook een willekeurige. Zo kan de overbezorgde Roosevelt het ene potje binnen zijn eigen rijk blijven om iedereen die langsloopt af te slachten en de andere keer naar buiten treden om vrienden te worden met alle stadstaten. Dit maakt de nieuwe en verbeterde spionage aantrekkelijker om in te investeren: je wilt toch weten of je bij de buren terecht kunt voor een kopje suiker.**




**weetje • weetje**
*Exploratie is misschien wel belangrijker dan ooit tevoren, en dat is terug te zien in het nieuwe design van de map. Geen naargeestig wolkendek meer, maar een perkament dat zelfs ontdekte gebieden die uit je buurt liggen in een handgetekend stijltje toont.*

de traders, Pedro II van Brazilië is boos omdat we niet kunnen ruilen, Queen Victoria wil spontaan mijn paarden hebben en ik heb resources en beurten verspilt zonder ook maar één kamp Barbarians te vernietigen.
Tijd voor oorlog (zoals je gewend bent uit Civ V): na het verliezen van drie units om door de laag Barbarians te vechten ben ik één klik verwijderd van het kapot maken van een kamp, waarvoor ik een goudbonus zal krijgen die ik hard nodig heb om een muur om Parijs te kunnen bouwen. Eindelijk, vooruitgang!




**"Ach, die Barbarians kan ik met mijn ogen dicht nog wel aan. Toch?"**

Tot Queen Victoria binnen komt rijden, in één beurt het kamp met de grond gelijk maakt (wat niet moeilijk is zonder tegenstand), al het goud meeneemt en mijn twee overgebleven units verdwaasd achterlaat. Ik haat je, Victoria. Maar voor ik haar of Theodore Roosevelt (Amerika kwam hoi zeggen na mijn militaire escapades) kon kleineren zat de speelsessie er alweer op.

## Uitbreiden en specialiseren

In Civ V werden units van stapeltjes gehaald, waardoor ze niet langer één tile konden delen (met uitzondering van builders die nu gelinkt kunnen worden aan een andere unit).
In Civ VI gebeurt ongeveer hetzelfde met de steden: ze worden direct groter dan in eerdere delen omdat je moet werken met districten, waar je een gelimiteerd aantal van kunt aanbouwen.
Zo komen de bibliotheek, de universiteit en het research lab in de Campus tile, alle waterzaken in de Harbor tile en alles wat op land schade aanricht in de Military tile.
In totaal zijn er twaalf districten, wat dus wil zeggen dat je keiharde keuzes moet gaan maken. Omdat elk district bonussen krijgt van bepaalde factoren in de omgeving – een gebergte is bijvoorbeeld goed voor Faith en Science – en je natuurlijk ook afhankelijk bent van de resources op die tiles, is het inrichten van een rijk met gespecialiseerde steden diepgaander dan ooit.
De districten laten je in één oogopslag zien waar de stad in kwestie toe dient, zowel bij jezelf als bij de vijand. Strategen onder ons kunnen die informatie goed gebruiken om cruciale schakels binnen een vijandige samenleving uit te schakelen. Ga je voor een Technological Victory, dan wil je bijvoorbeeld de Campussen van anderen niet zien groeien.



**weetje • weetje**
*De Aztec komen beschikbaar als pre-order bonus. Deze getooide troepen hebben de unieke mogelijkheid om verslagen vijanden in builders (lees: slaven) te veranderen.*

## Een levende wereld

Tachtig beurten in een game als Civilization VI zijn niet genoeg om alle technologieën te ontdekken, wonders en districten te bouwen, de unieke units te bekijken (elke samenleving krijgt weer zijn eigen) of ook maar te dromen over de eindgame en een mogelijke Cultural, Conquest of Technological Victory (al zijn er meer mogelijkheden, waaronder enkele met een prominente rol voor religie).
Desalniettemin voelt de wereld van Civ levendiger dan ooit, wat niet alleen te danken is aan de eigenschappen van de leiders. Dankzij de districten vergt het bouwen van steden meer denkwerk, waardoor de omgeving des te belangrijker wordt. Stadstaten en de opgefokte Barbarians vergen meer aandacht en het politieke spelletje is door de toevoeging van spionage – je krijgt van een spion korte citaten over andere leiders – een stuk interessanter.
Met een love it or hate it cartooneske uitstraling die het geheel afmaakt kan Civ VI wel eens de indrukwekkendste Civilization tot nu toe worden, met een replaywaarde van jewelste. Maar ook al zal iedere Civ-fan blij worden van de vele nieuwe aspecten en aanpassingen, het moet nog blijken of Firaxis die allemaal in evenwicht kan brengen. ★


*Tja. De ene wil perse zeeslag spelen, de ander Risk. Dan krijg je dit.*


*Het oude Griekenland en Rio de Janeiro op één plattegrond. Alsof de promotie van de Olympische Spelen toen al was begonnen.*



**VERWACHTING** ***MARVIN:***
Met een uitgebreidere manier om steden te bouwen, opgefokte barbaren en vele andere nieuwtjes wordt dit gelukkig veel meer dan Civilization 5.5. Maar hoe véél meer, en hoe gebalanceerd het geheel is, moet nog blijken.

+ Persoonlijkheden van leiders en spionage.
+ Districten en tile-bonussen geven meer diepgang bij het bouwen.
+ Meer vrijheid bij het invullen van jouw samenleving.
- Slechts een fractie van de game kunnen zien.

TURN-BASED STRATEGY
FIRAXIS GAMES / 2K GAMES
21 OKTOBER 2016

# PERSONA 5



**Terwijl iedereen enthousiast uitkijkt naar Final Fantasy XV, vindt Samuel dat die andere grote aankomende J-RPG (die ook al tig keer is uitgesteld) misschien wel meer hype verdient.**



*Gemiddeld genomen hebben Japanners de kleinste piemels ter wereld. Dat proberen ze op allerlei manieren te compenseren.*

Iemand vroeg me laatst op Twitter wat de Shin Megami Tensei-serie nou precies is. "Het is een RPG met dungeon crawling-elementen, die thematisch gezien gebaseerd is op Jungiaanse filosofie en Oosterse mythologie, en daarom veel Joods-Christelijke conventies vergruist", legde ik uit in twee tweets.

Ik kreeg geen antwoord meer terug.

Wel jammer eigenlijk. Want ik wilde die persoon ook graag nog vertellen hoe je in die games demonen voor je kunt laten vechten à la Pokémon, en hoe je die demonen vervolgens kunt fuseren tot sterkere demonen. Zoals Mara: letterlijk een gigantische, pratende lul. In een Romeinse strijdwagen. Met tentakels. Haaaa.

Enfin, als ik m'n eigen beschrijving zo teruglees dan snap ik eigenlijk ook wel waarom het letterlijk decennia geduurd heeft voordat Atlus besloot om deze franchise naar het westen te brengen. En waarom de Persona-spinoffs daarvan wereldwijd (en dus ook hier) de populairste games zijn geworden. Want Persona bevat alles waar SMT bekend om staat maar vervangt de religieuze kritiek met middelbare-school-vraagstukken als "wie van mijn vriendinnen zal ik deze week eens daten?" Je weet wel, de belangrijkere dingen des levens.

## Paranormaal

Persona 4 is een klassieker – zelfs Wouter raakt er niet over uitgepraat - vanwege de manier waarop het dungeon crawling in duistere werelden weet te combineren met de doorsnee vrijdagmiddagactiviteiten van een Japanse tiener.

> **"Een gigantische pratende lul. In een Romeinse strijdwagen. Met tentakels."**







Een mooi voorbeeld hiervan waren de Social Links: door in de normale wereld de juiste dingen tegen de NPC's te zeggen ("Welnee, je bent niet dik, joh") kon je diepere vriendschappen met ze aangaan, wat in de paranormale wereld weer voor sterkere Persona's zorgde. Voeg daar het heerlijke vechtsysteem aan toe (als je een vijand op z'n elementaire zwakte pakte mocht je meteen nóg een keer aanvallen) en je had een rollenspel van minstens 60 uur dat elk uur alleen maar in kwaliteit toenam.

Daar moet ik wel meteen bij zeggen dat ik zelf iets kritischer over Persona 4 was dan de journalistieke consensus, voornamelijk omdat ik de willekeurig gegenereerde dungeons vaak eentonig vond én het eeuwen duurde voordat de game goed op gang kwam.

Wat ik in feite probeer te zeggen is dat iedereen Tokyo Mirage Sessions #FE voor de Wii U moet halen, want dat is eigenlijk gewoon een mooiere, snellere, toffere Persona-game dan het alom geprezen deeltje 4.

## Pop art

Gelukkig was Tokyo Mirage Sessions slechts een soort prototype van wat volgend jaar de ultieme game in de hele franchise moeten worden: Persona 5.

Tijd voor een opsomming!

De dungeons zullen geen randomly generated doolhoven meer worden, maar slim ontworpen gebieden met ieder hun eigen gameplay-mechanics en puzzels (net als in Tokyo Mirage Sessions!).

De bevredigende combat zal uitgebreid worden met o.a. het Baton Touch systeem, waarmee je de extra beurt mag doorgeven aan een teamlid (enigszins vergelijkbaar met Tokyo Mirage Sessions!). Grinden zal niet (meer) nodig zijn en wordt zelfs gedemotiveerd dankzij de mogelijkheid om normale vijanden met, jawel, stealth neer te halen (ongeveer zoals in Tokyo Mirage Sessions!).

Terug zijn de Demon Conversations, waarmee je verslagen demonen aan je legertje van Persona's kunt toevoegen door ze op verbale wijze over te halen (net als in, eh, Persona 2!).

En dankzij het veel grotere budget zal Persona 5 de mooiste game in de franchise worden, met een prachtig vormgegeven Tokyo waar vrij doorheen gewandeld mag worden (net als in Tokyo Mirage Sessions! Maar dan mooier! En drukker! En grootser!) én een prachtige, nieuwe, eclectische, pop art-achtige grafische huisstijl waar ik héél gelukkig van word.

Tenslotte kunnen we ook nog uitkijken naar zestienjarige meiden die om je aandacht vechten, natuurlijk, en gigantische, pratende penissen met kloppende eikels als hoofden. Beter dan dit wordt het niet. ★



**weetje • weetje**

*Persona 5 zal in Japan en Amerika óók voor de PS3 uitkomen. Volgens de geruchten was er ook een versie voor de Vita in de maak, maar sinds de stille dood van die handheld zijn ook de geruchten gestorven.*

**VERWACHTING *SAMUEL:***

Persona 5 wil niet zomaar het volgende deel in een niche serie worden, maar de overtreffende trap in een geweldige franchise die op het punt staat om door te breken naar de mainstream. De echte vraag is nu: wie gaat deze game volgend jaar de Gold Award geven, Wouter of ik?

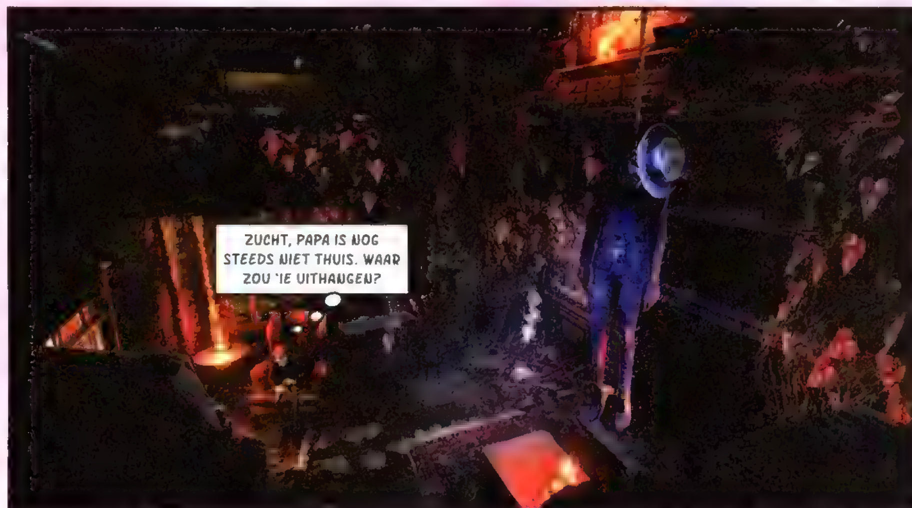
- Pop art-stijl spat van het scherm.
- Bouwt verder op alle verbeteringen van Tokyo Mirage Sessions.
- Vechtsysteem is sneller, met meer nadruk op je teamleden.
- Betere dungeons.

J-RPG
ATLUS / DEEP SILVER
Q1 2017

# WE HAPPY FEW



**De laatste dagen was Nino zo ongewoon happy dat we hem vroegen of er misschien drugs in het spel was. 'Drugs in het spel? Jazeker, heel veel drugs in het spel!' bulderde hij. Bleek dat die haarbal een vroege versie van We Happy Few speelde.**




We Happy Few gooit al twee jaar lang hoge ogen op beurzen als PAX, Gamescom en E3 en is nu eindelijk speelbaar op Xbox One en Steam. De nieuwe game van de makers van Contrast is nog niet af, maar iedereen kan hem voor drie tientjes kopen via Steam Early Access / Xbox Game Preview. Of je dat nu al moet doen, vraag je je af? Mwaaa, hangt er van af.

## Wellington Pills

De reden dat We Happy Few die eerdergenoemde hoge ogen gooide is vooral dankzij het prachtige design en de unieke sfeer.

De game speelt zich af in een alternatieve geschiedenis, in de jaren '60. Denk aan BioShock maar dan tien keer meer fucked up.

In het Engelse dorpje Wellington Wells zijn de Russen binnengevallen en het dorpje onderneemt een niet nader beschreven wandaad om van de Roeskies af te komen. Deze daad is echter zo ontiegelijk verschrikkelijk dat het hele dorpje aan een soort kalmerende drugs moet om nog te kunnen functioneren. Aan het begin van de game weiger jij, Arthur, om die drugs te nemen. En zo ontdek je de ware aard van het verknipte dorpje.

Na een korte proloog ontwaak je in een onheilspellende kelder. Wat er daarna gebeurt zal je verbazen. Telkens weer, want vanaf dat punt is de wereld van We Happy Few random gegenereerd. Elke keer dat je opnieuw begint verandert de layout van het dorpje en maak je nieuwe dingen mee. De grote lijnen van het verhaal blijven hetzelfde, maar die ontbreken nog grotendeels in de versie die nu verkrijgbaar is.




*Tja, als je daar in zo'n pakkie een beetje gaat staan mimespelen, dan vraag je ook om een pak slaag.*

## Roguelike WRPG

Qua gameplay is We Happy Few het makkelijkst te omschrijven als een combinatie van een roguelike als Don't Starve en een WRPG als Skyrim.

Net als in die eerste game is er sprake van permadeath en is het zaak dat je je primaire levensbehoeftes (eten, drinken, slaap) in het oog houdt.

Net als in die tweede volg je quest chains om in een verhaal te vorderen.

Het vergaren van items lijkt met name veel op de gameplay van Skyrim. Je vindt losse items maar ook kasten en kluizen die soms vergrendeld zijn. Sommige van die items kun je consumeren, andere heb je nodig om te craften. Als je items uit huizen van mensen jat moet je zorgen dat ze je niet zien, anders breekt de pleuris uit. Je kent het wel.

Het zijn de roguelike-aspecten en de random gegenereerde wereld die ervoor zorgen dat We Happy Few geen duizend-in-een-dozijn WRPG is. In deze ietwat vroege preview-versie is de variatie nog beperkt, maar de potentie is duidelijk aanwezig.

## Ruwe diamant

Buiten het feit dat er een hoop content ontbreekt, bevat deze previewversie nog de nodige bugs en framerateproblemen (op de Xbox One). Ook is er weinig variatie in de gesproken teksten en zo zijn er wel meer ruwe randjes aan We Happy Few.

De ontwikkelaars denken nog een half jaar tot een jaar nodig te hebben om de game af te maken, en ik heb er wel vertrouwen in dat de game dan iets bijzonders wordt.

Of je hem nu al moet kopen, vraag je me voor de tweede keer? Wacht nog maar even, is mijn officiële antwoord. ★

**"Denk aan BioShock maar dan tien keer meer fucked up."**




**VERWACHTING** ***NINO:***
Het lijkt er op dat Compulsion op de goeie weg zit met We Happy Few. De versie die nu beschikbaar is, is slechts 50% voltooid, maar de potentie is zichtbaar. Met een jaartje oppoetsen kan dit wel eens een heel bijzondere game worden.

+ Bizarre sfeer.
+ Toffe combinatie roguelike/WRPG.
+ Elke speelbeurt is anders.
- Zit nog niet zo veel in.

ROGUELIKE WRPG
COMPULSION GAMES
Q2 2017

PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

# SNIPER

## GHOST WARRIOR 3

**De beste snipergame? Da's nog altijd Silent Scope, op de voet gevolgd door Sniper Elite. Oh ja, en dan is er ook nog Sniper: Ghost Warrior, oftewel scherpschieten voor zwakzinnigen. Graddus checkt of dit derde deel van ontwikkelaar IC Games eindelijk een schot in de roos wordt.**

SNIPEREN WREED? NAH, ALS JE JE GOED VERSTOPT, GEBEURT JE NIKS HOOR.

Mijn eerste slachtoffer in Sniper: Ghost Warrior 3 is geen drugsbaron, corrupte generaal of charismatische dictator. Nee, het is een koe. Een koe? Jep, een koe.

Bij eerdere delen had ik gekscherend kunnen zeggen dat ik het verschil met de dommige vijanden toch niet had gemerkt, maar hé: zelfs een serie met een trackrecord als Sniper verdient een tweede kans... Offuh, een derde, in dit geval. Dus zet je scepsis even aan de kant.

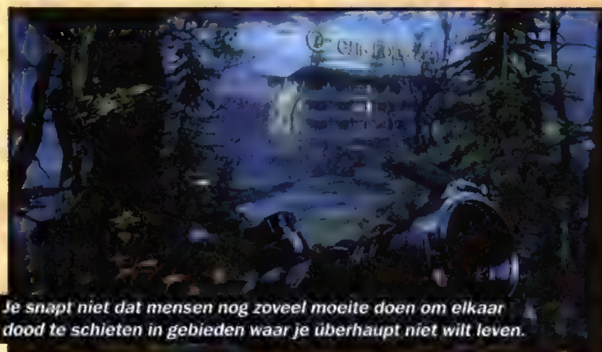
> **"Scherpschieten voor zwakzinnigen."**

### Semi-sandboxy

Ghost Warrior 3 kent best veel coole nieuwigheden. De reden dat ik die koe neerschoot, bijvoorbeeld, is omdat de levels nu semi-sandboxy zijn en het beest toevallig als eerste in m'n vizier verscheen.

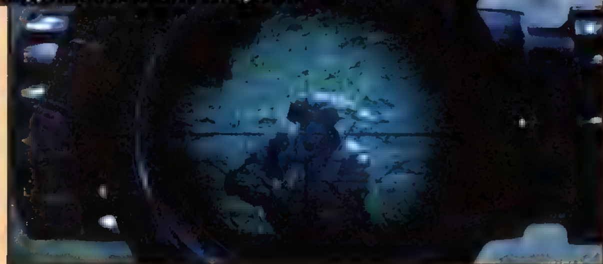
Sowieso zijn de omgevingen erg levendig. Naaldbossen tot zover het oog reikt, oude Sovjetgebouwen vermengd met klassieke architectuur en overal onschuldige burgers die, rijdend in hun Ladaatjes, er ook maar het beste van proberen te maken.

Kijk, je kunt er misschien niet zoveel mee, maar het geeft wel aan dat Sniper 3 oog voor detail heeft.



Je snapt niet dat mensen nog zoveel moeite doen om elkaar dood te schieten in gebieden waar je überhaupt niet wilt leven.

Gelukkig heeft de sandboxstructuur ook weerslag op de gameplay. Zo bepaal je nu zelf de volgorde van je missies, alsook de manier waarop je je doelwit nadert: met de auto (zelf rijden), de bus (fast-travel) of de ouderwetse benenwagen. Dat laatste is dankzij de fraaie levels helemaal geen straf.



Op afstand de beste manier om een kloppende kies te laten verwijderen.

### Twintig trawanten

Op een gegeven moment krijg ik de opdracht een separatistenleider uit te schakelen die zich op de bovenste verdieping van een flat heeft verschanst. Vanaf een hoge bergtop haal ik m'n drone tevoorschijn (ook nieuw), waarmee ik de omgeving scan. Rondom het gebouw staan een stuk of twintig soldaten. Hmmm, hoe gaan we dit varkentje wassen?

Iets verderop spot ik een andere flat. En als mijn sniperinstinct me niet bedriegt, is dat de perfecte plek voor een cleane, geruisloze kill!

Via het trappenhuis en zelfs wat geklim en geklauter buitenom (alweer een vernieuwing) bereik ik het dak. En inderdaad: ik heb een vrije schotkans.

Terwijl ik mijn geweer tevoorschijn tover, klopt m'n hart in mijn keel. Nu missen is bijna zeker game over. Met volle concentratie haal ik de trekker over... *dzzzjioef!* Headshot. Niet één van de twintig trawanten heeft me gehoord of gezien. Damn, dat was best episch!

### Stelletje runderen

Helaas gaat het snel daarna alweer mis. Tijdens een missie op een treinstation kom ik er namelijk achter dat de A.I. nog steeds verschrikkelijk is. Terwijl ik achter een betonnen muur met een smalle opening sta, komen de vijanden één voor één hallo zeggen, hun dood tegemoet.

Bleek die koe waar ik mijn sessie en dit verhaaltje mee begon toch nog exemplarisch voor wat zou volgen. ★

**weetje • weetje**

*De Sniper: Ghost Warrior-serie heeft nooit helemaal kunnen bepalen of het nou hardcore of casual wil zijn, en dit schizofrene karakter komt meer dan ooit tot uiting in het scoresysteem van deel drie. Die shit is namelijk kapot. Ja, je krijgt punten voor stealthy zaken als accuraatheid, vijanden taggen en de afstand van je schoten, maar dat is slechts marginaal. Écht dikke scores haal je namelijk wanneer je een alarm triggert, of zelfs door GERAAKT te worden. Wat. De. Fuck? 'Tja, we willen spelers niet straffen voor hun daden,' aldus developer IC Games. Okéééééé... Krijg ik dan ook een geldbonus als ik de volgende keer door rood rij?*

**VERWACHTING GRADDUS:**

Op sommige momenten voelt Sniper: Ghost Warrior 3 als een mix tussen Enemy at the Gates, Shooter en die scène uit Saving Private Ryan met private Jackson in die kerktoren. Helaas had ik de rest van de tijd het idee alsof ik met een PVC-buis papieren pijltjes schoot. Op koeien.

- \+ Prachtige, open levels.
- \+ Niets is bevredigender dan een stealthy sniperkill.
- \- Verstandelijk gehandicapte vijanden.
- \- Hoeveel missies zitten er eigenlijk in het spel?

FIRST-PERSON SHOOTER
CI GAMES
27 JANUARI 2017

# DRAGON QUEST VII

## FRAGMENTS OF THE FORGOTTEN PAST



**Samuel houdt van ironie. Zoals hij die herkent in het uitbrengen van een relatief oude remake van een zo goed als bejaarde game, waarvan het verhaal gaat over oude dingen die in de vergetelheid raken.**




*Vroeger herkende je een dictator nog aan de pispot op z'n kop en forse strijdvlegel in z'n handen. Tegenwoordig aan een lange stropdas die het kleine piemeltje moet maskeren.*

Dikke mosterd na de reeds uitgescheten maaltijd. Dat is hoe het voelde toen begin dit jaar werd aangekondigd dat de 3DS-remake van Dragon Quest VII: Fragments of the Forgotten Past alsnog naar Europa zou komen.
Het Japanse origineel kwam namelijk in 2000 al uit op de PlayStation. Een jaar later kregen de Amerikanen een gelokaliseerde versie (onder de naam Dragon Warrior VII). Maar wij Europeanen? Dikke, vette pech; wij kregen 'm helemaal niet.
En deze sterk verbeterde 3DS-remake? Die lag in Japan al op 7 februari 2013 in de schappen. Wij krijgen 'm in september van dit jaar. Wat, inderdaad, ruim 3,5 jaar later is.

**weetje · weetje**

***Eén van de redenen waarom uitgever Square Enix twijfelde om de remake te laten lokaliseren voor een Westerse release, was de hoge kostprijs - de game heeft namelijk extreem veel tekst. Zelfs vergeleken met de andere games in deze dialoogrijke serie.***

Enerzijds ben ik erg dankbaar voor deze release (de game wordt in het land van de rijzende zon immers gezien als een mijlpaal in het genre) maar anderzijds had ik dus echt zoiets van "ja, eh, ik heb na vijftien, zestien jaar nou wel geaccepteerd dat ik dit ondertussen verouderde spelletje nooit meer zal spelen. Laat dus maar lekker zitten."

**"Ik kan niet wachten tot ik eindelijk eens honderd uur van mijn luizige leven in deze game kan pompen."**

### Achterhaald?

Die mening is ondertussen helemaal omgeslagen, en ik kan niet wachten tot ik eindelijk eens honderd uur van mijn luizige leven in deze game kan pompen. Een speelsessie bij Nintendo heeft mij immers laten zien dat er genoeg moderne ideeën in de remake van dit ouderwetse rollenspel zitten.
Random encounters, bijvoorbeeld; die zijn nu helemaal weg. In het origineel werd je zonder pardon elke paar stappen een gevecht ingesmeten, maar in deze remake zie je de vijanden gewoon staan. Je kunt dus zelf beslissen of (en wanneer) je de confrontaties aangaat of gewoon volledig negeert, wat een ware godszegen is gezien het formaat van deze game (spoiler: de wereld is gigantischer dan mijn ego) en de nadruk op de verkenning ervan.
Wellicht belangrijker nog is de complete visuele makeover die de game ontvangen heeft. Zo had het origineel wel wat 3D-effecten, maar was het in de essentie een ouderwetse 16-bits JRPG; iets wat al gedateerd overkwam bij z'n release aan het begin van deze eeuw. Vergeet niet dat het revolutionaire en volledig 3D ogende Final Fantasy VII immers al in 1997 verscheen, dus drie jaar eerder.






*Toen de poep maar in zijn ogen bleef drijven, staakte Herbert zijn verwoede pogingen de eerste vissen-wc EVER te bouwen.*

### Side-quests

Van achterhaalde graphics is echter nul sprake meer in deze remake, die de kracht van de 3DS tot in de volledigheid benut.
Prachtige 3D-models, verstelbare camerahoeken en gedetailleerde dorpen en landschappen wekken de kleurrijke fantasy-wereld van deze toonaangevende franchise tot leven op een manier die het pixelige PlayStation-origineel direct doet vergeten.
Dat komt ook doordat de fijne, direct herkenbare tekenstijl van Akira Toriyama (de geestelijk vader van Dragon Ball) dit keer wél perfect zichtbaar is.
Fragments of the Forgotten Past wordt precies zoals een remake moet zijn, dus: al het slechte eruit en alles wat het origineel zo goed maakte er nog in.
Met dat laatste bedoel ik onder andere de hoeveelheid content (goed voor honderd uur, zelfs zonder side-quests) en het meeslepende, gameplay-beïnvloedende verhaal waarbij tijdreizen in het middelpunt staat.
Zo reisde ik eeuwen terug in de tijd, naar een oud, vergeten dorpje waarvan alle vrouwen ontvoerd waren. Nadat ik hen gered had en het dorp weer tot bloei zag komen, reisde ik terug naar het heden, waar dit dorpje uitgegroeid was tot een belangrijk, welvarend nieuw continent. Wat uiteraard op zijn beurt weer volledig te verkennen was - iets wat ik later dit jaar ook eindelijk ga doen! ★

**weetje · weetje**

***Dragon Quest VII is in Japan één van de best verkochte RPG's aller tijden: het origineel verkocht er meer dan 4,1 miljoen exemplaren, en de remake is in Japan ruim 1,2 miljoen keer over de toonbank gegaan.***

**VERWACHTING *SAMUEL:***
Het fijne aan remakes is hun betrouwbaarheid; er worden immers geen nieuwe versies gemaakt van games die kut waren en slecht verkochten. Dus laten we blij zijn dat deze zestien jaar oude Dragon Quest VII dan eindelijk bij ons zal verschijnen, mooier en beter dan ooit.

- \+ De eerste keer dat Dragon Quest VII naar Europa komt.
- \+ Géén random encounters, géén achterhaalde graphics.
- \+ Genoeg content om weken, nee, maanden mee zoet te zijn.
- \- Deze remake is dus eigenlijk al drie jaar oud.

JAPANSE RPG
ARTEPIAZZA / NINTENDO
16 SEPTEMBER 2016

# VANAF NU WORDT HET...

# SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:



**SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND**

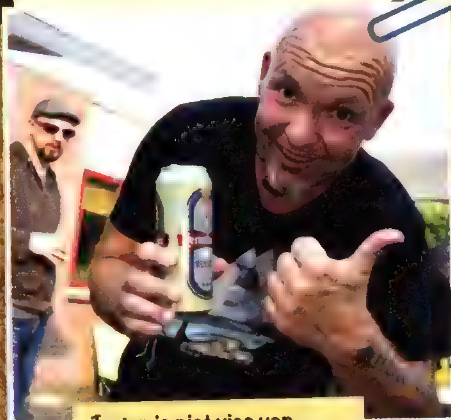
"QUAKE IS FUCKING SNEL EN OLD SKOOL, PREY IS EEN MIX VAN BIOSHOCK EN DEAD SPACE EN DISHONORED 2 HOEF JE ECHT NIET STEALTHY TE SPELEN ALS JE DAAR GEEN ZIN IN HEBT."



Wouter doet even drie reviews in één zin.

**NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND**

"ALSOF WIJ CATERPIE-GAMERS ONS HEBBEN BEVRIJD VAN ONZE METAPOD-CAVES OM ALS WARE BUTTERFREES UIT TE VLIEGEN."



Jurjen is niet vies van poëtische metaforen.

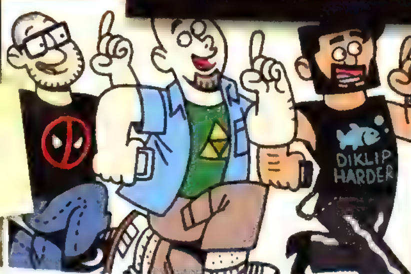
## SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND




## WOUTER BRUG-GO

Wouter komt een beetje traag over, maar als je ziet wat voor hoeveelheden werk die man soms verzet, raak je vanzelf onder de indruk. Zo doet 'ie naast de PU tegenwoordig ook aan het uitpoepen van Specials, superdikke boeken over game-gerelateerde onderwerpen waarvan wij denken dat ze goed verkopen. Wat Wouter zoal voor zo'n special doet? De inhoud bepalen, stukken verzamelen en eindredigeren, onder andere. Zo maakte hij dit jaar al specials over de beste games ooit, Minecraft en Lego, en produceerde hij deze maand ook nog even een 124 pagina's tellende special over Pokémon Go. Wat zeg je, heb je ondertussen wel genoeg van Pokémon Go? Tja, dat hebben we Wouter de afgelopen maand ook vaak horen roepen.

**SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT**




# REVIEWS

## IN DIT NUMMER



## OOK GESPEELD

FRU
XCOM 2: SHEN'S LAST GIFT
TOTAL WAR: WARHAMMER - CALL OF THE BEASTMEN
3SOULS
KILL STRAIN
RIPTIDE GP: RENEGADE
ALIEN ON THE RUN
ANARCUTE
QUADRILATERAL COWBOY
TRICKY TOWERS

# BUGS IN GAMES

**Nee, deze PURetro gaat niet over creepy insecten in games. Daar maakte Wouter immers al eens een special over. Dít keer bedoelen we met bugs de fuck-ups van ontwikkelaars die games lachwekkend, frustrerend of zelfs onspeelbaar maken. En wie kan deze klus beter klaren dan de redacteur met de laagste bug-tolerantie van allemaal: JJ.**

## VAN WOODRUFF TOT FIFA 15



**Woodruff & the Schnibble of Azimuth (1994)**
Vrijwel niemand heeft deze game gespeeld, en dat is maar goed ook want in het level (op driekwart van de game) waarin je moest ontsnappen uit een psychiatrische inrichting had je een object nodig wat er gewoon niet was. Enige oplossing: opnieuw beginnen in hoop dat object er dan wel lag (wat heel random heel soms gebeurde).



**Hidden & Dangerous (1999)**
De game had er een handje van om je her en der dwars door de grond te laten donderstralen. Alsof de game al niet moeilijk genoeg was.



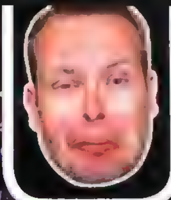
**Daikatana (2000)**
De eerste versie van de game was bijzonder buggy. En dat werd verergerd doordat elke keer als de game vastliep je de soundbite "I can't leave without my buddy Superfly" om je oren kreeg.



**Prince of Persia: Warrior Within (2004)**
Na een kwart van de game maakte de Dahaka in een cutscene een gat in een muur zodat je uit een ruimte kon kruipen. Helaas zorgde een bug ervoor dat de cutscene niet verscheen en zat je vast tot in de eeuwigheid.



**Hitman Blood Money (2006)**
Dat er dode lichamen door deze game heen zwerven, begrijpen we, maar dat ze rond zweven... dat is een beetje weird.



Ik gooi wel eens met een controller. Best vaak, eigenlijk. De afgelopen tien jaar heb ik er zeker dertig kaputgetieft. Veel controllers gaan kapot uit pure ergernis over mijn eigen falen. Een match die ik had moeten winnen niet pakken, een eindbaas keer op keer sukkelig weg laten glippen, voor de zesde keer verkeerd timen bij een Quick Time Event... Ik kan er slecht tegen. Maar minstens zoveel controllers vliegen door de lucht dankzij bugs en glitches. Want als iets me niet lukt door een aanwijsbare fout in het spel zélf, dan word ik pas echt hels. Tuurlijk, soms is een bug hilarisch (die bizarre faces in NBA 2K15 of Assassin's Creed Unity bijvoorbeeld), en soms kunnen bugs de pret niet drukken omdat de game verder ijzersterk is (Elders Scrolls III: Morrowind, The Witcher 3, alle GTA's). Maar bugs die een normaal spelverloop in de weg zitten, cheaters laten winnen, het spel laten vastlopen of zelfs complete savegames corrupt maken, damn... wat zijn ze tergend. En dan druk ik me zacht uit.

Ik had, helaas, de hele PU kunnen vullen met honderden voorbeelden van bugs. Maar goed, een blad vol ellende dat ook nog eens allerlei traumatische herinneringen kan oproepen, daar wordt niemand vrolijk van.

Feit is wel dat bijkans elke game vandaag de dag geplaagd wordt door bugs (zie kader). Het lijkt wel alsof de mogelijkheid om die fuck-ups snel en eenvoudig met patches te verhelpen, developers gemakzuchtiger heeft gemaakt. Waardoor wij gamers rond launch steeds vaker met de gebakken peren zitten. En, in mijn geval, met kapotte controllers.



## KILLER BUGS

De heftigste en feitelijk onvergeeflijke bug is het type dat je hele game en mogelijk zelfs de savegames van andere spellen aantast. Vandaag de dag zien we die godzijdank niet al te vaak meer voorkomen, of ze worden razendsnel aangepast (leve de vooruitgang). Maar vroeger was een game met een lethal bug erin ook meteen doomed for life.

Neem bijvoorbeeld de Underground Holiday Demo Disk van de PS2 met o.a. Viewtiful Joe 2. Het fijne demodiskje sloopte niet alleen de savegame van jouw demo, maar ook alle andere savegames op je PS2.

Bubble Bobble op de DS was ook een fraaie. Tot level 30 geen centje pijn, maar daarna... waar waren levels 30 tot 100 gebleven?



Nasty was ook Twilight Princes op de Wii. Als je de game savede in Big Canon Room voordat je met een gast genaamd Shad had gepraat, dan was na de save die gast weg en kwam je dus nooit meer uit die grot.

Of de expansiedisk van Oblivion: Shivering Isles op PC en Xbox 360. Na precies 150 uur spelen bevroor de game alle mogelijke voortgang. Geen items meer, nada resourcen. Het was game over.

Ook fijn, de Whammy Bar update voor Guitar Hero 2. Had je die binnengehaald, dan liep je console steeds vast. Niet alleen bij het spelen van GH2, maar ook bij andere games. Het leverde sommige Xbox 360-spelers zelfs een Red Ring of Death op. Tja, dan gaat zo'n controller natuurlijk wel even hard tegen de muur.

## BAD BUGS

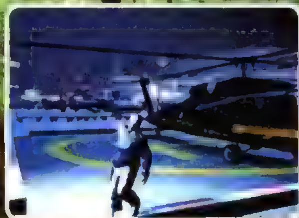
Ietsje minder erg, maar nog steeds een reden voor veel frustratie, is de bug die een game figuurlijk onspeelbaar maakt. Oftewel, er gebeurt zoveel shit in beeld dat het min of meer ondraaglijk is om de game echt door te spelen.

Zo zat The Elder Scrolls V: Skyrim op de »





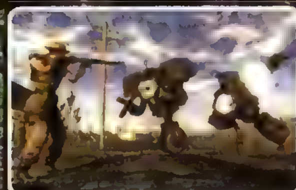
**Crysis (2007)**
Haaien zijn eng. Helemaal als die vissen je ook nog eens op land achterna kunnen zitten. Freaky en hilarische bug uit Crysis.



**Grand Theft Auto IV (2008)**
In de laatste missie van de game moest Niko Belic op een vliegende helikopter zien te springen. Maar hoe vaak je ook op de jump-knop ramde, door een weirde camerabug bereikte je de helikopter nooit. Een patch moest redding brengen.



**Star Wars: The Force Unleashed 2 (2010)**
Deze bug is dubbel erg aangezien hij nooit gefixed is. In een gevecht met Darth Vader liep de game op sommige schijfjes vast om nooit meer los te komen. Enige oplossing: een nieuwe versie kopen en hopen dat dit schijfje de bug niet had. Te bizar.



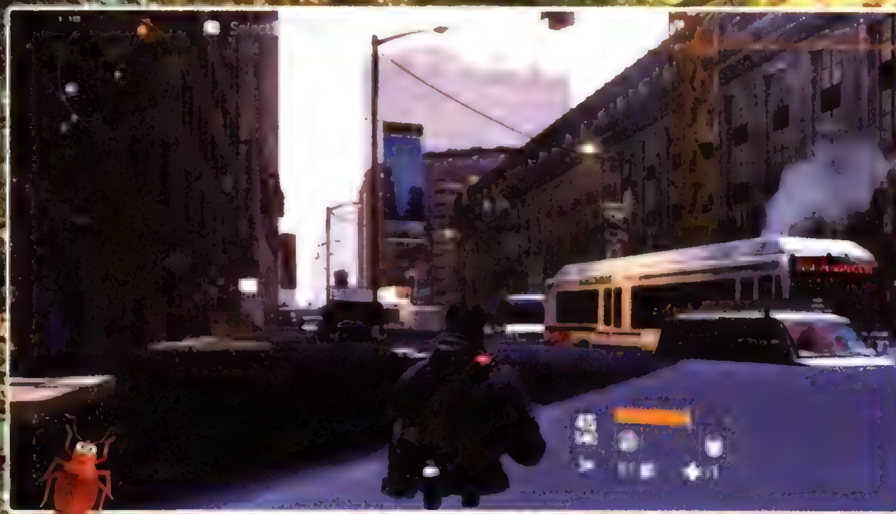
**Fallout: New Vegas (2010)**
Iedereen die Fallout-games speelt, weet hoe belangrijk saven is in deze game. Niks zo verrot als drie uur moeizaam overleven en dan een corrupte savegame krijgen.



**Red Dead Redemption (2010)**
Hoe wreed de games van Rockstar ook zijn, bugs hebben ze allemaal. Gelukkig vooral om te lachen, zoals deze zogenaamde 'Manimals', een glitch die zorgde dat beesten menselijke hoofden kregen. »

## VERSCHIL BUGS & GLITCHES

De eerste bugs waren motten en andere insecten die verstrikt raakten in de buizen van oude computers. Fysiek aanwezige problemen, dus. Tegenwoordig gebruiken we de term 'bugs' voor vergissingen in de code van bepaalde software. Deze kunnen vervolgens leiden tot 'glitches', eigenlijk de manieren waarop bugs in games zichtbaar worden. Maar glitches kunnen ook ontstaan wanneer er in een game gewoon teveel tegelijk gebeurt en de speler daar nog eens specifieke input aan toevoegt. Of wanneer een computer te heet wordt. Al met al zou je kunnen stellen dat een bug een permanente, diep in de code verankerde fout is, terwijl een glitch een meer toevallige en vluchtige fout aan de oppervlak is, vaak als uiting van een bug. Maar omdat de meeste mensen beide termen lukraak door elkaar gebruiken, kun jij dat beter ook doen. Al was het maar om te voorkomen dat er een glitch (geen bug) in je hersenen ontstaat.



## CARTRIDGE BUG

Ook hardware kan tot glitches leiden. De bekendste is de 'N64 cartridge tilt glitch'. Als je de cartridge een beetje scheef in de console zette, zorgde het feit dat de pinnetjes van de cartridge niet goed in de openingen zaten, ervoor dat je een compleet freak-circus in beeld kreeg. Van ledemaatloze karakters in GoldenEye tot megajumps in Mario Kart 64 en een Legend of Zelda: Ocarina of Time die vrijwel onspeelbaar werd.

## DE BUGVRIJE GAME

Laat ik de mythe maar meteen onderuit halen: de bugvrije game bestaat niet. Een modern spel is gewoon te complex om geheel foutloos op te leveren. De strikte deadlines die door publishers worden opgelegd, helpen daarbij ook niet. Het enige verschil met vroeger is dat als er bugs in je game zitten (en die zitten er), je deze er vandaag de dag vrij snel en eenvoudig middels een patch kunt uithalen. Vroeger was een game met spelverneukende bugs ook meteen fucked for life! Hoezo developer-stress.



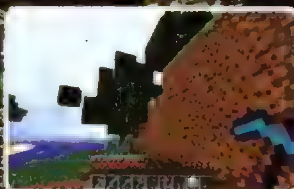
### Skate 3 (2010)

Dat je een glitch in een game tegenkomt, okay, dat kan, zeker in een sandbox titel. Maar Skate 3 was meer glitches dan game. Een vervolg is dan ook nooit meer gemaakt.



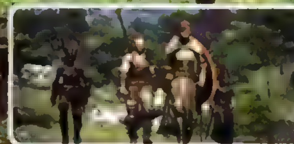
### Dead Island (2011)

Dead Island was om twee redenen tof om te spelen. Ten eerste omdat de omgeving vol zombies uitnodigde tot lekker knallen, ten tweede omdat het spel echt tjokvol de meest bizarre glitches zat.



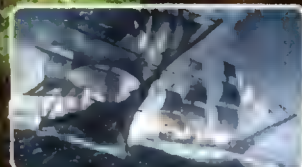
### Minecraft (2011)

Een waanzinnig populair spel met eindeloze gameplay. Toch? Nee dus, want als je naar uiteindes van de game loopt, de zogenaamde Far Lands, dan houdt de grond opeens heel erg eeeh op.



### Dragon's Dogma (2012)

Een vast onderdeel van een RPG is romantiek. Een beetje sjansen met een CPU die je leuk vindt. Dat aspect zat ook in DD, met een liefdesscène aan het eind. Een probleem, door een bug bepaalde de game voor jou wie de lover was: namelijk degene waarmee je het meest ingame had gepraat. Met weirde resultaten.



### Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)

Zodra je een boot genaamd Jackdaw overneemt, verdwijnt je schip in een soort van Bermudadriehoek. Het vreemde is dat terwijl je boot foetsie is, je de bemanning wel blijft horen. Rare gasten die Fransen...






PS3 bij launch zo vol met bugs en glitches dat Bethesda de spelers opriep hun savegame te vernietigen en na het downloaden van een patch opnieuw te beginnen.
Of wat dacht je van het wanproduct Aliens: Colonial Marines dat zo vol fouten zat dat je gewoon ongestoord langs alle aliens naar het einde kon lopen. Of je moest te maken hebben met de glitch waardoor een onzichtbare alien voortdurend bleef aanvallen. Over bugs gesproken.
Ook erg: Sonic Adventures, dat in 2006 zo vol bugs op de markt verscheen dat het schijfje kapot breken nog het leukste aan deze titel was.
Ride to Hell: Retribution was zo bug-loaded dat het 'beloond' werd met een van de slechtste scores ooit op Metacritic: een 19 (uit 100).
De langverwachte MMO Star Wars Galaxies maakte de legacy van George Lucas belachelijk met een melkweg vol bugs. Je vloog om de haverklap door de muren van de spaceships heen en mikken op vijanden was een crime.
Myst kende een bizarre bug die bij sommige spelers de complete eindsequentie in het zwarte gat flikkerde. Oftewel, je puzzelde jezelf tientallen uren lijp om vervolgens geen einde te krijgen. Auch!
De normaal zo fijne Total War-serie maakte er een potje van met Total War 2: Rome waar de AI fucked-up was en boten over land konden varen. Wat dan wel weer een handige strategie opleverde.
Een zeer recent voorbeeld is Driveclub, een open wereld-game die zelfs na veelvuldig uitstel voor geen meter werkte. Of de Batman Arkham City-game op PC, die een haperende en stotterende schim was van zijn fantastische broer op de console. Ook Halo: The Master Chief Collection presteerde in het begin ondermaats. De patch van 20 GB maakte de game zelfs nog slechter.
En dan tot slot Battlefield 4, misschien wel een van de meest scrappy launches aller tijden. Verrotte matchmaking, omgevingen waar je doorheen kon vallen, helikopters die onzichtbaar waren maar wel doel troffen en vele andere bugs maakten de eerste weken na launch tot een hel. Fans waren zo kwaad dat ze zelfs een rechtszaak tegen EA aanspanden. Nu, ik waardeer die move, maar als we dat bij elke buggy release moeten doen, hebben we er een fulltime job bij.

## N00B BUGS



Niet zo tergend als de bug die een (save)game ruïneert, maar wat mij betreft nog steeds een regelrechte pain in the ass: de bug-exploit die gebruikt wordt door n00bs om een gameplay-sequentie of een wedstrijd, die ze op normale wijze niet aankunnen, toch winnend af te sluiten. Vrijwel elke MP heeft er een of meer. De een erger dan de ander. En doorgaans snel weer gefixed. Maar een aantal zijn legendarisch geworden.
De meest recente is de fameuze 'Loot Cave' in Destiny die je loaded maakte zonder dat je er ook maar ene moer voor hoefde te doen. Of de Paladin Talent Reckoning-bug in World of Warcraft. Deze bug zorgde ervoor dat je bij elke critical hit een vette aanval kon opsparen. Spelers spaarden honderden van die attacks op en lieten die daarna in één keer los op bepaalde grote vijanden. Niet de bedoeling.
De Javelin-glitch in Modern Warfare 2 - waardoor je met een knoppencombinatie als een soort onoverwinnelijke menselijke bom door het level kon razen - is ook een knappe bug-exploit. De eerste Diablo had ook een fraaie. Je kon door heel snel te wisselen tussen een item dat je weggooide en je inventory-scherm, dat item dupliceren. Zo vaak je wilde. Gratis en voor de nop!
En wat dacht je van de mogelijkheid in oude FIFA's om meteen van de aftrap te scoren of het 'snaking' in Mario Kart?
De lijst is eindeloos. Gelukkig worden ze doorgaans door het gemor van de community snel gefixed door de ontwikkelaar. Zo niet, nooit meer een game kopen van die gasten.

## FIJNE BUGS



Bugs hoeven niet alleen ellende te veroorzaken. Soms kunnen bugs of glitches leiden tot dermate verrassende en/of leuke gameplay, dat men ze gebruikt in een nieuw spel.
Zo is het 'denying' aspect in DotA (gold winnen door de eigen teammaat de genadeklap te geven) ontstaan als een fout in Warcraft III.
Of wat dacht je van de zogenaamde bug die 'animation cancelling' heet? Nooit van gehoord? Kan eigenlijk niet, want elke fighting game draait inmiddels om dit principe. Animation cancelling is een bug die geëxploiteerd werd door spelers van Street Fighter II om combo's aan elkaar te rijgen. Want dat kon toen helemaal niet. Je moest na elke klap wachten voor je een volgende actie kon maken. Niet dus.
'Wave-dashing' is ook zo'n gameplay-mechaniek die voortkwam uit een bug-exploit. In Super Smash Bros. Melee konden alleen de hele goede spelers deze 'illegale' slide over de grond maken. Inmiddels is het een van de meest gebruikte manieren om een aanval op te zetten of juist te ontlopen. ✖

Omdat de kans groot is dat je nu depressief of getraumatiseerd bent, eindigen we met een vrolijke noot. Want er zijn ook fijne bugs.


Ladybug


Bugs Bunny



**MLB The Show 14 (2014)**
Ken je de film Forrest Gump? Dan komen de acties van sommige slagmannen je bekend voor. Na een honkslag wilden ze wel eens weglopen, weglopen, lopen tot in het oneindige.



**Madden NFL 15 (2014)**
Door een bug verscheen Tennessee Titan Christian Kirksey als kabouter in de game. Schrale troost, Kirksey kon ondanks zijn geringe postuur nog steeds brute tackles en blocks maken.



**Dragon Age: Inquisition (2014)**
Het toffe aan de Dragon Age-serie is dat de karakters in jouw party altijd gezellig meekletsen. Een bizarre glitch in Inquisition zorgde echter ervoor dat deze gasten opeens stommetje speelden. Wat spelers vreselijk onzeker maakte.



**EA Sports UFC (2014)**
Toen EA UFC overnam van het failliete THQ hebben ze er meteen maar rondfladderende ledematen en zwaartekracht-fuckups aan toegevoegd. De vechters maakten plots moves waar ze normaal alleen van konden dromen.



**FIFA 15 (2014)**
Een vette bug in de PC-versie van FIFA 15 zorgde ervoor dat na de aftrap alle spelers, inclusief de doelman, als gekken naar de middenstip renden. Deze tactiek hebben we niet op EK gespot, dus bug.

# DE PRO'S EN CONS
# GAMESHIT DIE WE OOK IN REAL-LIFE WILLEN

**Games en het echte leven kruipen steeds dichter naar elkaar toe. Kijk alleen al naar het succes van Pokémon GO, of de Virtual Reality revolutie die op uitbreken staat. Maar van welke gamedingen zouden we in real-life nou écht genieten? Graddus heeft wel een paar ideetjes.**

## SUPERMOVES EN SUPERKRACHTEN

**Waarom willen we het?** Wanneer je erover nadenkt, is het menselijk lichaam eigenlijk bizar beperkt. Een beetje rennen, een beetje zwemmen, een beetje voetballen en dat was het wel. Waarom kunnen we niet net zo hoog springen als Mario? Snel zijn als Sonic? Of, als alles je te heet onder de voeten wordt, shit op commando bevriezen als Sub-Zero? WAAROM???

**Potentiële problemen** Met een lichaam dat tot de meest extreme dingen in staat is, gaat het gewone, dagelijkse leven al snel vervelen. Sterker nog, we veranderen massaal in Steve-O van Jackass: pure adrenalinejunkies, die steeds ziekere shit uithalen om nog maar iets van een kick te voelen. En zo wil ik niet leven. Al worden die rare fratsen uiteindelijk toch wel je dood.

## BUILDING TOOLS

**Waarom willen we het?** Natuurlijk, Amsterdam is prachtig. En ook plaatsen als Haarlem, Maastricht en Spanbroek hebben hun charme. Maar de rest van Nederland? Een truttige, aangeharkte veenvlakte slechts onderbroken door in kaarsrechte lijnen geplaatste bomen, kuddes karakterloze koeien en woonwijken die het qua sfeer afleggen tegen de gemiddelde Nazibunker. Het eerste dat ik zou doen wanneer ik het met mijn building tools voor het zeggen had, is dan ook een gigantische, ondoorzichtige kaasstolp over Almere zetten. Hmmm, niets fijners dan spelen voor God.

**Potentiële problemen** Hoe je het ook wendt of keert; bij het gebruik van building tools worden vroeg of laat alleen nog maar gigantische piemels, penissen en andere fallussymbolen gemaakt. Kennelijk kunnen we al die creatieve weelde gewoon niet aan...



## FAST TRAVELLING

**Waarom willen we het?** We kennen het allemaal: het is weer eens veel te gezellig in de kroeg, en dat 'okay, één biertje nog' verandert gaandeweg in een eindeloze alcoholrivier. Rond half vijf 's nachts strompel je je nest in, om na een absurd korte nacht tot de conclusie te komen dat er verdomme wéér een werkdag voor de deur staat. En je moet je haasten, want of je nu met de trein of auto gaat, te laat kom je sowieso! Man, wat snak ik op dat soort momenten naar een fast-travel optie. Zo eentje die je zonder laadschermen voor de deur van je kantoor afzet. Daar kan geen taxi tegenop...

**Potentiële problemen** Je met je katerige kop ziekmelden? Forget it. Je werkgever staat binnen twee seconden voor je deur en wanneer hij merkt dat het om aanstelleritis gaat, kun je de komende tijd alleen Lidl-bier betalen. Oh, en vergeet niet dat de bezoekdrempel voor schoonmoeders en tantes ook ineens een stuk lager ligt.





## GOD MODE




**Waarom willen we het?** Okay, bij de PU werken maakt je natuurlijk al een soort halfgod. Maar hoe vet zou het zijn wanneer je letterlijk onkwetsbaar bent en alles kunt doen wat je wil, zonder over eventuele risico's na te hoeven denken? Een typisch dagje zou voor mij beginnen met een sprong vanaf de Eiffeltoren (zonder parachute), waarna ik voor de grap een vork in het stopcontact steek en Chuck Norris een bitchslap verkoop. Mijn eten vang ik natuurlijk zelf (gegrilde grizzlybeer, mjam), terwijl ik mijn geld met Russische roulette verdien. Yep, je hoort het: ik zou mijn tijd absoluut nuttig besteden!

**Potentiële problemen** Uhm, je bent onsterfelijk. Je gaat dus letterlijk nooit dood! Nou is dat de eerste honderd jaar misschien niet zo erg, maar wanneer je ergens medio 2847 aan je 30ste vriendengroep toe bent, gaat het toch knagen. Daarnaast hoop ik niet voor je dat je onverhoopt tegen een levenslange celstraf aanloopt...

## GAMEDINGEN DIE WE NÓÓIT IN REAL-LIFE WILLEN

**Eindbazen** Want één Ed is meer dan genoeg!
**Microtransacties** 'Effe kijken, zeven minuten in de zon... Dat is dan 1 euro 75, alstublieft'
**DLC** Dat moment dat je je realiseert dat de wereld ophoudt aan de horizon...
**Bugs** Ik had laatst een mierenplaag in m'n tuin en dat was niet leuk.
**Fetch-quests** 'Dus ik ging laatst een pak melk halen bij de supermarkt, toen ik Johan tegenkwam die hulp nodig had bij het vinden van zijn autosleutels, die ik stomtoevallig naast het huis van Annie vond die me vervolgens vroeg of ik een paar lampen in kon draaien, die helaas waren meegenomen door Katrien waarvan haar nepnagels nét waren afgebroken en die...'



## EEN EASY MOEILIJKHEIDSGRAAD

**Waarom willen we het?** Ik weet het, je bent niet dom. Je bent niet lui. Het is meer dat je soms geen zin hebt om voor dat tentamen te leren, de kamer te stofzuigen, of überhaupt van de bank te komen. Maar hé, waarom zou je ook? Met een Easy moeilijkheidsgraad wordt zelfs het bereiden van gepocheerde kwartelkutjes in een asperge-dillesaus een fluitje van een cent. En dat sollicitatiegesprek morgen? Ah joh, ook in een joggingbroek zorgt je natuurlijke charisma er wel voor dat je direct de positie van CEO aangeboden krijgt...




**Potentiële problemen** Wat is er nog leuk aan het leven wanneer alles vanzelf gaat? Waar haal je je uitdaging, en uiteindelijk voldoening vandaan? Nee, wanneer je nergens meer moeite voor hoeft te doen, verander je binnen de kortste keren in een onuitstaanbare, volgevreten vedette die alles beter weet (een beetje als de gemiddelde PU-redacteur, dus - Ed).

## EEN SAVEFUNCTIE

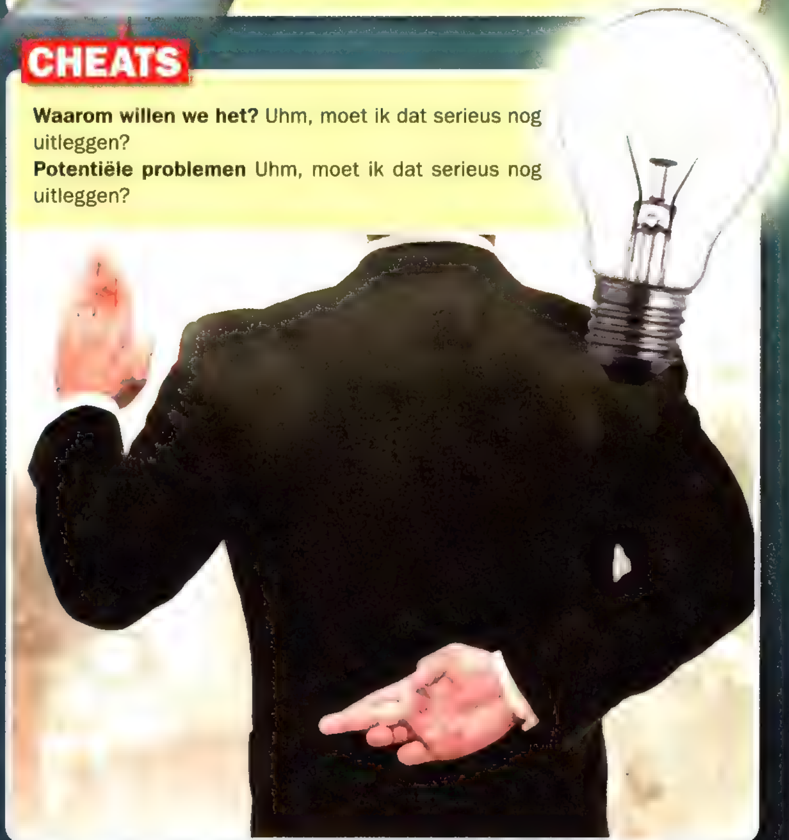
**Waarom willen we het?** Stel, je hebt een nieuwe vriendin. Maar wanneer je tijdens een romantisch dinertje effe naar het toilet gaat en vervolgens weer terugkomt, zie je ineens haar EX aan tafel zitten. Tot overmaat van ramp lijkt ze zijn gezelschap nog te waarderen ook. Wat doe je?
A. Je gooit *flats* een bord eten over die slijmerige pisnicht heen.
B. Je gooit *flots* een glas wijn in het gezicht van je vriendin.
C. Je loopt naar de keuken, pakt een paar flessen olie en steekt de hele tent in de fik.
D. Je slikt, wandelt rustig naar de tafel en groet de ex beleefd. Je staat boven die shit!
Tja, waarschijnlijk kiest 95 procent van de mensen optie D. Maar da's niet omdat ze zulke welopgevoede, volwassen personen zijn. Nee: da's puur omdat ze geen savefunctie hebben en niet eerst A, B en C kunnen proberen!

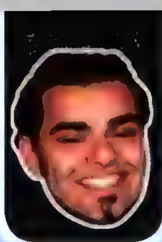
**Potentiële problemen** Het butterfly effect. Je weet immers nooit wanneer de gevolgen van een daad aan de oppervlakte komen. Als die lelijke one-night stand negen maanden later ineens weer met een nóg dikkere pens voor je deur staat, mag ik hopen dat je je oude savefile niet hebt weggegooid...



## CHEATS

**Waarom willen we het?** Uhm, moet ik dat serieus nog uitleggen?
**Potentiële problemen** Uhm, moet ik dat serieus nog uitleggen?





**Pokémon Go is Samuel nieuwste verslaving. Maar z'n favoriete Poké-game allertijden? Dat is nog steeds Pokémon Silver, uit 2001. Een passend game-monument voor een PU met Pokémon op de cover, dachten we zo.**

SAMUEL Z'N GAME-MONUMENT



# POKÉMON
## GOLD, SILVER & CRYSTAL

Het scherm werd zwart en de eerste noten van de ondertussen iets te bekende battle-muziek klonken door de kleine speakertjes van m'n Game Boy Pocket. "Ja, ja, ja, kom maar op met die zoveelste Sentret," dacht ik bij mezelf, geïrriteerd omdat ik blijkbaar vergeten was om een Pokémon-afstotende Repel te activeren.

Nog geen halve seconde later verstijfde ik. Met ongeloof keek ik naar m'n schermpje, waar geen vrolijke fret op stond afgebeeld, maar een grote, majestueuze, elektrische sabeltandtijger. Raikou. Ik had nog nooit van die Pokémon gehoord en ik was totaal niet klaar voor die plotselinge confrontatie.

> **"Dat was de eerste keer in mijn leven dat een videogame me een soort van mini-hartaanval wist te bezorgen."**

Dat was de eerste keer in mijn leven dat een videogame me een soort van mini-hartaanval wist te bezorgen. In de eerste generatie Pokémon-games, bestaande uit Red, Blue en Yellow (RBY), waren de drie legendarische monsters weliswaar op moeilijk bereikbare spots verstopt (zoals afgelegen grotten) maar dat waren tenminste vaste plekken, die je op een kaart kon vinden. Dat gold niet voor het nieuwe trio in Gold, Silver en Crystal (GSC). Raikou, Suicine en Entei renden op onzichtbare en schijnbaar willekeurige wijze door de spelwereld. Je wist nooit wanneer ze opeens vanachter een struik vandaan zouden springen. Dit maakte het trio extreem moeilijk te vangen, en gaf ze ook in de echte wereld een legendarische reputatie.

### Dag en nacht

De manier waarop GSC het concept van een legendarisch monstertrio benaderden, vat eigenlijk perfect samen waarom ze de beste generatie Pokémon games zijn: ze deden namelijk alles wat de eerste generatie ook al deed, maar vele, véle malen beter.

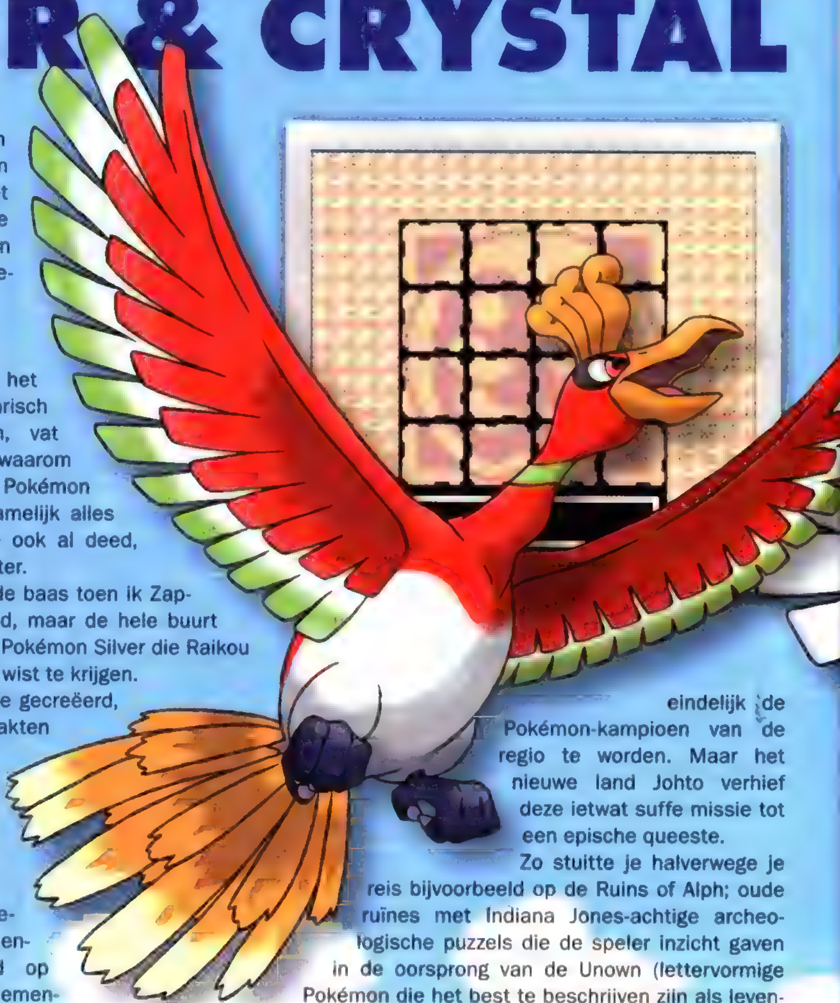
Ik voelde me een keiharde baas toen ik Zapdos ving in Pokémon Red, maar de hele buurt moest 't horen toen ik in Pokémon Silver die Raikou eindelijk in een Ultra Ball wist te krijgen.

RBY hebben de Poké-rage gecreëerd, uiteraard, maar GSC pakten hetzelfde concept als basis voor een bijna voelbaar levende wereld, inclusief de illusie van een daadwerkelijke flora en fauna.

Ogenschijnlijk kleine toevoegingen als een dag-en-nacht cyclus (uiteraard op dusdanige wijze geïmplementeerd dat sommige beesten enkel overdag of 's nachts te vangen waren) zorgden ervoor dat de jacht naar Pokémon ook écht als een jacht aanvoelde.

Sommige Pokémon konden opeens in zwermen reizen, waardoor je soms gemakkelijk meerdere van dezelfde soort kon vangen; andere waren alleen op specifieke dagen van de week te vangen, enzovoorts.

Het creëren van een aangename illusie is vaak allesbepalend voor het succes van een videogame, en GSC wisten de illusie van een fantasievolle wereld vol eigenzinnige monsters bizar goed (en lang) vast te houden.



### Op avontuur

Het is díe illusie - één van een ongekend avontuur in een prachtig en onbekend land - die GSC zo'n genot maakten om keer op keer door te spelen.

Ja, ook in RBY was het de bedoeling om acht gymleiders te verslaan, de Elite Four uit te dagen en uiteindelijk de Pokémon-kampioen van de regio te worden. Maar het nieuwe land Johto verhief deze ietwat suffe missie tot een epische queeste.

Zo stuitte je halverwege je reis bijvoorbeeld op de Ruins of Alph; oude ruïnes met Indiana Jones-achtige archeologische puzzels die de speler inzicht gaven in de oorsprong van de Unown (lettervormige Pokémon die het best te beschrijven zijn als levende hiërogliefen). Spannend. Trouwens, als je tijdens













je verblijf in deze ruïnes naar je radiootje luisterde, dan kon je een mysterieuze radiozender vinden met onheilspellende geluiden die door deze Pokémon geproduceerd werden. Het waren dit soort details die GSC überhaupt mysterieuzer (en, jawel, ook enger) lieten aanvoelen dan hun iconische voorgangers. GSC voelden iets volwassener, wat ook onderstreept werd door de terugkeer van het kwaadaardige Team Rocket. In deze games opereerden ze onder andere als stropers en sneden ze de staarten van Slowpoke af, om door te verkopen op de zwarte markt. Behoorlijk duister voor een kindvriendelijke spelletje. En behoorlijk memorabel.

## Brute kracht

Sommige spelers speelden Pokémon echter niet voor het verhaal, maar voor de zogenaamde metagame, waarin je jouw eigen team van zes goed getrainde monsters tegen die van een andere speler liet strijden. Het was deze verbeterde, interessantere metagame die de serie voor mij verhief van verslavende monstergame naar ongeneeslijke obsessie.

Waarom pas in GSC? Nou, onder andere omdat in RBY de gevechten nogal voorspelbaar waren, deels omdat Pokémon van het Psychic-type domineerden. Dit werd in GSC uitgebalanceerd dankzij de toevoeging van de twee volledig nieuwe types Dark en Steel, die beiden extreem resistent waren tegen psychische aanvallen. Ook de vele nieuwe moves die de beesten konden leren maakten de metagame een stuk interessanter. Met Baton Pass kon een Pokémon al zijn statusveranderingen doorspelen naar een teamlid, bijvoorbeeld. De combat werd hierdoor veel tactischer, en geduldigere speelstijlen, die niet gebaseerd waren op brute kracht, kwamen nu daadwerkelijk goed uit de verf.

Moves als Belly Drum (die jouw HP halveerde maar je aanvallende kracht maximaliseerde) voegden zoveel risico en strategie aan gevechten toe dat die simpel ogende turn-based battles van de ene op de andere dag niet meer onderdeden voor de betere denksport.

Pokémon werd in GSC werkelijk competitief, waardoor die generatie een extreem lange levensduur kreeg.

## Laatste keer

Al deze kwaliteiten vallen echter in het niet bij de gigantische verrassing die de games je aan het eind van het verhaal voorschotelen: de terugkeer naar Kanto (het land uit RBY) om daar sterkere versies van de originele acht gyms te mogen uitdagen.

Met als klap op de vuurpijl natuurlijk het epische "eindbaasgevecht" op Mount Silver tegen Red: het personage waar jij in de eerste generatie Pokémon games mee speelde. Onvergetelijk, mede vanwege die level 81 Pikachu die hij als laatste inzet. *Right in the feels.*

Veel RPG's verrassen de speler met goede post-game content, maar GSC is op dat gebied nog altijd onverslagen.

Jammer genoeg heeft de serie sindsdien nooit meer zo groot(s) uitgepakt. Nooit meer hebben games uit de hoofdserie ons zo'n volledig (en nostalgisch) tweede avontuur erbij gegeven, bijvoorbeeld. En dat komt omdat GSC eigenlijk de laatste generatie Pokémon-games moesten worden.

Het succes van de franchise stak daar gelukkig een stokje voor (sterker nog, met Sun en Moon zijn we ondertussen alweer bij generatie zéven beland) maar het is wel pijnlijk duidelijk dat ontwikkelaar GameFreak zich na GSC nooit meer zo gewaagd, ongeremd en vrijgevig aan de franchise heeft gewijd.

**"Veel RPG's verrassen spelers met goede post-game content, maar GSC is op dat gebied nog altijd onverslagen."**

Elke Pokémon-game in de hoofdserie mag zich van mij in het pantheon van de Leukste J-RPG's Ever scharen, maar het hoogtepunt van Pikachu en de zijnen was zonder twijfel al met de tweede generatie bereikt. ✖




## DE BESTE VERSIES VAN DE BESTE POKEMON-GAMES

**Wie Gold, Silver en Crystal graag een keer zou willen (her)beleven, kan het beste op zoek gaan naar de remakes ervan: de DS games Pokémon HeartGold en SoulSilver. Deze vertellen op zo goed als identieke wijze het verhaal van GSC, maar met alle voordelen van de vierde generatie Pokémon games: betere graphics, veel meer soorten Pokémon (een kleine 500!) en, jawel, de mogelijkheid om je favoriete zakmonster "los" achter je aan te laten lopen. N'awww. Tenslotte werd bij HeartGold en SoulSilver ook nog eens met een extra stukje hardware geleverd: de PokéWalker. Door deze kleine, Tamagotchi-achtige stappenteller in je zak te houden, kun je één van de Pokémon uit je team gemakkelijk trainen door simpelweg te wandelen. Inderdaad, precies zoals we dat tegenwoordig doen met de eieren in Pokémon Go.**



# SPEEL DIT!

# GTA ONLINE

## NA DE VALSE START ALSNOG EEN TOPGAME



MAN, WAT VALT ER VEEL TE BELEVEN IN GTA ONLINE. VERGEET DE SAAIE EN BUGGY BEGINFASE VAN DE GAME. INMIDDELS ZIJN WE 25 UPDATES VERDER, EN IS SAN ANDREAS ÉÉN STABIEL, GROOT EN VEELZIJDIG FUNFESTIJN. PROBEER HET MAAR!







**Bijna elke gamer heeft GTA V gespeeld, maar GTA Online is een ander verhaal. Mede door een moeizame launch zijn veel gamers er nooit aan begonnen. Tjeerd speelt het echter nog steeds met heel veel plezier en stapt graag voor die game op de zeepkist.**

We schrijven 1 oktober 2013, twee weken na de release van GTA V. De dag dat GTA Online uitkomt. Het gaat niet van een lei-en dakje: je moet geluk hebben als je daadwerkelijk op de servers kunt om te spelen. Het levert veel kritiek op, want uiteindelijk was de uitgestelde release van GTA Online precies gepland om dit te voorkomen. Sterker, voordat de online modus van GTA V uitkwam, zei Dan Houser daarover nog tegen Polygon: "Anders zou je het misschien voor twee minuten proberen, is het lastig om te connecten omdat het de eerste dag is, ga je maar weer terug naar de single player en probeer je het nooit meer online."

De patches die in de twee weken daarna verschijnen, lossen nog niet direct alle problemen op. Sterker nog: berichten van spelers die hun voortgang of zelfs hun hele avatar kwijt zijn, stapelen zich op.

Rockstar steekt hun hand in eigen boezem en besluit om de spelers die de game vanaf dag één spelen $ 500.000,- in-game geld te geven. Maar ook dat mocht niet baten: gamers lieten de online-ervaring van GTA gewoon links liggen.

## SUPERGOED NIEUWS

GTA Online had een viering moeten zijn van het open wereld-concept en de ultieme manier om GTA te beleven. De nadruk had niet moeten liggen op de matige start maar op de stroom van gratis DLC die GTA Online kenmerkt. Maar door de grillige start zijn die plannen dus niet waargemaakt.

Ik kan me prima voorstellen dat jij ook hebt gedaan wat een hele hoop spelers deden na de start, GTA Online nooit meer aanraken. En eerlijk is eerlijk: 99% van de andere games zou na zo'n debacle een stille dood zijn gestorven. Maar Rockstar bleef eigenlijk gewoon -zoals altijd- stug z'n eigen ding doen. En nu, anno 2016, wordt GTA Online alsnog veel gespeeld.

Ik kan me alleen baseren op de statistieken van Steam, maar GTA staat, drie jaar na release, nog altijd stug in de top 4 van meest gespeelde games (na Counter-Strike: GO, Team Fortress 2 en Dota 2, allemaal Steam-only games).

Mocht je GTA Online in de beginfase met een stok in een hoekje hebben geduwd, dan heb ik supergoed nieuws voor je! Want de game is inmiddels zó veel beter en toffer geworden, dat het niet meer te vergelijken is met de beginfase. En dus heb je eigenlijk nog gewoon een niet-gespeelde topgame in de kast liggen! Laat ik wat redenen geven waarom GTA Online een nieuwe kans verdient.

## ALTIJD WEL WAT TE DOEN

GTA Online begon met een aantal missies die je moest volbrengen. Daarna werd je losgelaten in San Andreas, zonder dat er echt veel te doen was.

Het zorgde ervoor dat iedereen zich redelijk snel aan het vervelen was. De game ontaardde daardoor in een grote, massale, nutteloze slachtpartij. Voor even leuk, maar daar ben je snel klaar mee.

Gelukkig kun je als je nu inlogt in GTA Online een shitload aan andere dingen doen. Er zijn talloze nieuwe gamemodes, die helemaal niets meer te maken hebben met de traditionele deathmatch, met of zonder voertuigen, crazy veel extra missies, maar ook opdrachten die random triggeren en optioneel zijn, zoals zoveel mogelijk auto's jatten in een paar minuten, of wie het langst

> **"Eigenlijk heb je gewoon een niet-gespeelde topgame in de kast liggen!"**



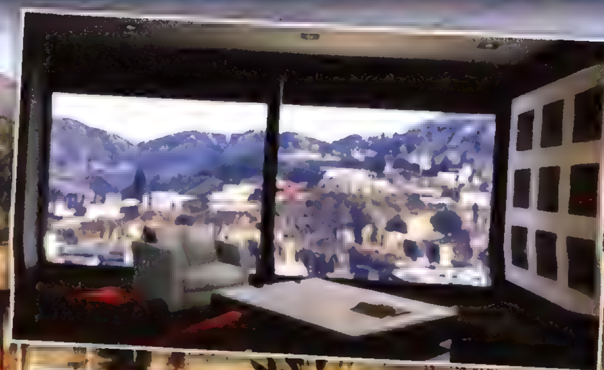
**weetje • weetje**

*Dankzij de Shark Cards die je kunt kopen voor in-game geld, brengt GTA Online veel geld in het laatje voor Take Two. Je kunt dus nog veel gratis updates verwachten.*















door kan rijden zonder te botsen. En als je daar genoeg van hebt gehad, kun je zelf ook nog eens proberen om toffe opdrachten en races te verzinnen.
Als je inlogt word je bijna overspoelt met de mogelijkheden. Je hoeft je dus niet meer te vervelen en wordt ook niet zo snel random vermoord door andere spelers.

## GEBOUWEN EN VOERTUIGEN KOPEN

Je kunt bakken met geld verdienen in GTA Online, maar wat heb je daar nou eigenlijk aan? Nou, dat is voor mij misschien wel het vetste aan de game. Je kunt zo ontzettend veel toffe dingen doen met je geld dat het echt de moeite waard is om zoveel mogelijk poen binnen te harken.
Wat dacht je van je eigen villa of high-end appartement van waaruit je over Los Santos heen kunt kijken terwijl je aan je whisky zipt?
Gouden heli's, dikke guns, een immens superjacht, je eigen bedrijf met je eigen kantoorpand en opslagloodsen, je garage vol met supervette auto's, het is allemaal te koop in Los Santos. En als je eenmaal rijk bent, kun je je status uitbouwen, bijvoorbeeld als CEO van je eigen bedrijf. Of je gaat als VIP andere spelers inhuren die je bij kunnen staan als associates of bodyguards.



**weetje • weetje**

*Er zijn inmiddels 25 grote content-updates van GTA Online geweest, en ze zijn allemaal gratis.*

## HEISTS

De Heists waren eigenlijk al gepland voor het begin van GTA Online, maar bij Rockstar geldt: het is af wanneer het af is. En dus werden de Heists uitgesteld naar maart vorig jaar.
Iedereen vond het natuurlijk kut dat het er nog niet eerder was, maar daar heb jij nu geen fuck meer mee te maken. Want je kunt het nu gewoon spelen - het is gratis en het is dope.
Weet je niet wat de Heists zijn? Dat zijn supervette co-op missies waarin je samen met andere spelers grote klussen moet voltooien.
Heists bestaan uit meerdere opdrachten die je moet voltooien voordat je daadwerkelijk de grote klus kunt klaren, of dat nou het beroven van een bank is, iemand uit de gevangenis halen of een dikke lading drugs pikken.
Het levert allemaal lekker veel geld op en bovendien zijn die missies gewoon vet om te spelen. Ik raad je wel aan om dat met vrienden te doen, of om vrienden in de game te maken. Want als je met willekeurige gasten gaat teamen, zit er al snel iemand tussen met een chronisch tekort aan hersencellen.

## STUNTS

Een van de laatste toevoegingen aan het online-universum van GTA, is de stunts update.
Mede dankzij YouTubers als Kwebbelkop is iedereen inmiddels wel bekend met de crazy random stunts die je al uit kon halen in GTA Online. Nu heeft Rockstar met de Cunning Stunts update er nog een schepje bovenop gedaan. Denk aan een soort Trackmania met een GTA-sausje.
Je springt met 16 man in de gekste races die op allerlei bizarre en coole racetracks door San Andreas razen. Daarbij krijg je bijna oneindig veel mogelijkheden om zelf toffe tracks te maken. Ik zou zeggen: waar wacht je nog op? ✖

## WISHLIST

**Ook al zit er al zo ontzettend veel in het GTA-pakket, ik heb nog wel een lijstje met dingen die ik óók nog in de game zou willen hebben.**

- **Singleplayer DLC: Ja, we weten nu wel dat online cool is, maar de verhalen in GTA zijn nog altijd ongeevenaard. Dus geef ons nieuwe singleplayer content, alsjeblieft!**
- **GTA Editor update: We kunnen al vette video's maken in GTA, maar ik zou het helemaal de bom vinden als we ook acteurs konden toevoegen!**
- **Mission Editor: Hoe cool zou het zijn als je je eigen missies kon maken? Met personages uit de singleplayer, maar ook die je in GTA Online hebt aangemaakt? En wat dacht je van je eigen stem?**

# PU-BLIEK MAAKT ALLES OPENBAAR: WAAR ZIJN ONZE HELDEN GEBLEVEN?

## DUKE NUKEM GESPOT IN DE SPORTSCHOOL

**Voormalige redder van de wereld en fervent stripclubbezoeker Duke Nukem is sinds kort weer geregeld te vinden in sportschool Hail To The King in Los Angeles.**

Duke Nukem werd in één klap beroemd toen hij in 1991 de wereld redde van Dr. Proton en zijn leger aan TechBots. In de jaren die volgden wist hij ook nog eens meerdere buitenaardse invasies een halt toe te roepen.

De laatste keer dat het blonde eenmansleger de aliens dwarsboomde, in 2011, werd zijn overwinning echter met kritiek overladen. "Mensen zeiden opeens dat de manier waarop ik met de dames omging veel te misygo... misoga... m-misogynaecoloog was. Ofzo", aldus Nukem in een exclusief telefonisch interview met PU-bliek. "Blijkbaar was de manier waarop ik de aliens wegknalde niet meer van deze tijd. Ik weet nog steeds niet wat ze daar nou precies mee bedoelen; het enige belangrijke is dat die lelijke kuttekoppen dood zijn. Toch?"

Nukem beschreef de gebeurtenissen van 2011 in zijn boek Duke Nukem Forever, dat teleurstellende verkoopcijfers scoorde. De critici sabelden het neer en beschuldigden Nukem van plagiaat. "Toen ik in de jaren negentig actiefilms citeerde, vonden mensen het geweldig, maar in 2011 was het opeens shit? Pffft, mensen snappen gewoon niet dat het sa... eh, satiristiek was", aldus Nukem.

### AANGEKOMEN

Vanwege het schandaal dat ontstond trok de womanizer zich langdurig terug in zijn villa en stopte hij met z'n sportschool bezoeken. "Ik ben in die tijd heel erg aangekomen. Maar uiteindelijk kreeg ik toch weer de drang om er weer goed uit te zien en in de spotlight te staan. Gasten als die, eh, Master Chef hebben de afgelopen jaren erg veel geld verdiend dankzij mijn afwezigheid, maar ze bakken er echt helemaal niks van. Die gast durft z'n porem niet eens te laten zien! Snap ik wel, als je er niet zo goed uitziet als *yours truly.*"

### COMEBACK?

Eerder dit jaar keerde Nukem z'n voormalige mentor D. Guy terug ondanks geruchten dat ie met vervroegd pensioen was gegaan. We vroegen Nukem of dat een rol gespeeld heeft bij z'n besluit om weer van zich te laten horen. "Doomie (Nukem z'n koosnaam voor D. Guy, red.) is terug en doet het weer erg goed tegen al die demonen. Ja, ik denk dat hij mij wel heeft laten zien dat mijn generatie een comeback kan maken, dus dat heeft er zeker iets mee te maken."

Nukem weigerde antwoord te geven op de vragen of hij ook weer aan de anabolen zit en of ie al daadwerkelijke door de president gecontacteerd is voor toekomstige missies.



## FREEMAN BEDREIGT DE PERS



**Interdimensionale wetenschapper en alien-killer Gordon Freeman werd onlangs gespot bij een fundraiser voor robotonderzoek. PU-bliek trachtte hem te spreken.**

Toen wij van PU-bliek Gordon Freeman voor de zoveelste keer vroegen wanneer hij nou eindelijk weer eens in actie zou komen tegen de Combine, weigerde hij voor de zoveelste keer om commentaar te geven.

Later die avond bedreigde een dronken Freeman onze dienstdoende journalist met een koevoet. Aangifte wordt overwogen.



# SONIC: "PLASTISCHE CHIRURGIE HEEFT ME VERNIETIGD"

**Sonic The Hedgehog beweert dat zijn verslaving aan plastische chirurgie en illegale cosmetische behandelingen de reden is dat zijn populariteit compleet verdampt is.**



De legendarische olympische sprinter en dierenactivist Sonic The Hedgehog heeft in een exclusief interview met PU-bliek eindelijk een boekje open gedaan over zijn geschiedenis met cosmetische behandelingen.
De blauwe egel werd in één klap een ster toen hij in 1991 meer dan honderd dieren wist te bevrijden van de experimenten van Dr. Eggman Robotnik. Zijn zelfverzekerde uitstraling maakte hem al snel een rolmodel voor kinderen en tieners.
Het uiterlijk van The Hedgehog veranderde in de jaren die volgden echter drastisch; hij werd slanker en zijn vacht werd een donkerdere kleur blauw. De meeste kritiek kreeg hij toen ie in één klap een halve meter leek te zijn gegroeid.

## BENEN BREKEN

The Hedgehog heeft altijd ontkend plastische chirurgie te hebben laten doen, maar daar is hij onlangs op teruggekomen. "Toen Mario opeens populairder begon te worden, voelde ik grote druk om hem in te halen of in ieder geval bij te benen. Dat wilde ik voornamelijk doen door fysiek stoerder over te komen. Ik was vroeger heel onzeker. Nog steeds wel eigenlijk."
'The Blue Blur' gaat in het interview uitgebreid in op zijn gevaarlijke en controversiële behandelingen. "In 1998 liet ik m'n benen meerdere keren breken om langer te worden. Gelukkig had het geen negatieve gevolgen voor mijn snelheid."
Twee jaar geleden, toen hij zichzelf met de Sonic Boom publiciteitscampagne opnieuw wilde profileren als familievriendelijk rolmodel, leek hij opnieuw te zijn gegroeid. "Klopt, in 2014 heb ik m'n benen nóg een keer laten breken. Ook besloot ik toen op aanraden van mijn vriend Kanye West (die een kortstondige, onsuccesvolle carrière als mode-designer had, red.) voortaan door het leven te gaan met een halsdoek om. Maar ja, die laatste keer benen breken heeft me wel een stuk trager gemaakt en dat heeft m'n populariteit allesbehalve goed gedaan."

## SAMEN MET MARIO

Sinds 2007 werkt The Hedgehog geregeld samen met zijn voormalige concurrent Mario. "Dat was een betere move om niet in de vergetelheid te raken dan al mijn operaties bij elkaar", geeft de snelheidsduivel toe. "Veel van mijn huidige fans kennen me nu voornamelijk van de keren dat ik met Mario aan de Olympische Spelen of aan de Smash-wedstrijden meedeed om *awareness* te *raisen* voor dierenleed."
Ondanks de samenwerkingen met Mario is Sonic tegenwoordig lang niet meer zo geliefd als bijvoorbeeld twintig jaar geleden; iets waar de egel zich terdege van bewust van is. "Ik ga eerlijk zijn: ik denk niet dat ik mijn legendarische status ooit weer zal bereiken. Maar zolang ik vrienden heb, zoals Tails, Knuckles en Amy, maakt me dat niet heel veel uit. Hopelijk komt die liefde een beetje naar voren in de documentaire die ik gemaakt heb over m'n laatste avontuur." Sonic Boom: Fire & Ice komt op 30 september uit.

# BANJO GEARRESTEERD VOOR OPENLIJKE GEWELDPLEGING

**Banjo, van het bekende duo Banjo-Kazooie, is gisteren opgepakt voor de deur van nachtclub KiqStart.**




Volgens getuigen begon de beer reclameborden van de nachtclub te vernielen en te vechten met de uitsmijters nadat hij en zijn gevederde partner niet meteen werden binnengelaten.
"Hij begon te schreeuwen en om zich heen te slaan toen de beveiligers vertelden dat Kazooie en hij gewoon in de rij moesten staan", aldus een bezoeker die het incident voor z'n neus zag gebeuren. "Vlak voordat de twee arriveerden, werden Yooka en Laylee wel meteen binnengelaten, maar Banjo en Kazooie stonden niet op de lijst."
Men speculeert dat Banjo z'n uitbarsting te maken heeft met de groeiende populariteit van nieuwkomers Yooka en Laylee. Kenners claimen dat Banjo na 't falen van Nuts & Bolts (zijn experimentele bouwbedrijf, red.) in 2008 uit frustratie naar de fles greep, wat zou verklaren waarom het stel sindsdien weinig in het openbaar is gezien.
"Yooka en Laylee hebben dat gat opgevuld, en die zijn veel leuker dan Banjo en Kazooie!", aldus een bezoeker op de Facebook fanpagina van de kameleon en de vleermuis. Het debuutalbum van Yooka en Laylee komt begin volgend jaar uit.

# FILMTIPS VOOR GAMERS: HORROR/THRILLER

ALS JE DEZE GAME HEBT GESPEELD, CHECK DAN DIE FILM!

**Dat films en games elkaar inspireren en van elkaar 'lenen', daar heeft Wouter knalharde bewijzen voor. Want de onderstaande, klassieke horrorgames hebben allemaal een tegenhanger in de filmwereld. Zo zie je maar weer; films en games zitten in een boom en geven elkaar k-u-s-j-e-s.**

'If you like _____, then you'll probably like ______' hebben we allemaal wel eens op het webz zien langskomen.
Vaker wel dan niet betreft dit echter waardeloos advies, want de combinatie van algoritmes en tags is geen vervanger voor échte tips van levende mensen.
Mijn relaas heeft dan ook niets te maken met wiskunde, maar alles met passie. Passie voor horror games, thrillers en andere enge films.
Vanuit die passie heb ik verbanden gelegd tussen een aantal klassiekers op het gebied van digitale freakiness, en films die praktisch dezelfde sfeer uitademen, of soortgelijke thema's hebben.
Als je van genoemde game genoten hebt, durf ik met aan zekerheid grenzende waarschijnlijkheid te stellen dat je de verwante film ook zeer zult waarderen.


The Last of Us


28 Days Later

2002

## THE LAST OF US → 28 DAYS LATER

### DE OVEREENKOMSTEN:

Een post-apocalyptische wereld waarin geïnfecteerde freaks rondrénnen, dat hebben The Last of Us en 28 Days Later al met elkaar gemeen. In beide is de wereld namelijk getroffen door een virus. Dit keer eens niet zo'n virus wat mensen verandert in zombies, maar... nog ergere wezens.
Dus heeft hoofdrolspeler Cillian Murphy (die ook The Scarecrow speelde in de Batman-films van Christopher Nolan) geen kermende, strompelende dwazen achter zich aan, maar opgefokte, agressieve, sprintende mensen met een ernstige huidinfectie. Er groeien nog geen schimmels uit hun gezicht zoals in The Last of Us, maar de bedreiging is vergelijkbaar.
Ook als het niet-geïnfecteerden betreft, want sommige overlevenden in 28 Days Later zijn net zo min te vertrouwen als bepaalde mensen die Ellie en Joel tegenkomen.

### WAAROM 28 DAYS LATER EEN VETTE FILM IS:

Danny Boyle maakt al sinds jaar en dag snelle, edgy films (zoals Trainspotting, The Beach en Slumdog Millionaire), een stijl die deze post-apocalyptische horror met snelle 'zombies' extra freaky maakt.
28 Days Later biedt dan ook een doodeng beeld van een verschrikkelijke toekomst, tegen de achtergrond van een prachtig geschoten, verlaten Londen. Oh en het vervolg, 28 Weeks Later, is ook prima te doen!

1978/2004

## DEAD RISING → DAWN OF THE DEAD

### DE OVEREENKOMSTEN:

Eigenlijk is Dead Rising simpelweg de game-versie van Dawn of the Dead, iets wat bedenker Keiji Inafune dan ook nooit onder stoelen of banken heeft gestoken.
Een stel mensen die een zombie-apocalypse overleven en zich verschansen in een grote mall (overdekt winkelcentrum), is namelijk precies de elevator pitch van George Romero's Dawn of the Dead uit 1978.
In Dead Rising maakt Frank West tijdens zijn zombiepletpraktijken handig gebruik van mankini's, Servbot-maskers, katana's en andere prullaria omdat hij zich... inderdaad, in een groot overdekt winkelcentrum bevindt.

### WAAROM DAWN OF THE DEAD EEN VETTE FILM IS:

Het is eigenlijk een kneitersimpel concept, zombies in een mall, maar briljant is vaak niet ingewikkeld.
George Romero's zombieflick biedt dan ook veel fun, met personages die precies die streken uithalen die jij ook in een verlaten winkelcentrum zou flikken, maar is tegelijkertijd flink eng, spannend en ranzig. Wel een beetje verouderd, dus de remake van Zack Snyder (regisseur van Watchmen, Man of Steel, 300 en Batman v Superman: Dawn of Justice) uit 2004 is misschien meer je ding.
Deze Dawn of the Dead is niet alleen moderner en sneller gemonteerd, met een groter budget en bekendere acteurs, maar kent ook snellere zombies. Op Watchmen na de beste film die Snyder ooit heeft gemaakt in ieder geval, hoewel dat niet verschrikkelijk veel zegt als je in ogenschouw neemt dat hij tevens poep als Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole en Sucker Punch op z'n naam heeft staan.


Dawn of the Dead 1978


Dawn of the Dead 2004


Dead Rising



# UNTIL DAWN → THE CABIN IN THE WOODS

2012

## DE OVEREENKOMSTEN:

Het 'teen slasher'-genre is een onofficiële verzamelnaam voor films waarin groepen geile, Amerikaanse tieners worden belaagd door een [vul hier een moordende bedreiging in].
Sinds The Evil Dead vinden veel filmmakers een hutje in het bos de ideale setting voor dit subgenre, en terecht ook! Want zowel The Cabin in the Woods als Until Dawn zijn ijzersterke uitwerkingen van het hutjes-concept, zelfs 30 jaar na The Evil Dead! Beide gaan overigens wel een stuk verder dan hun nummer 1 inspiratiebron, met verhaallijnen die naar het einde toe (en in het geval van Until Dawn heb ik het dan over het ware einde) danig met het brein weten te fucken.

## WAAROM THE CABIN IN THE WOODS EEN VETTE FILM IS:

The Cabin in the Woods is niet alleen een ode aan The Evil Dead, het is tevens een liefdesbrief aan alle horrorfilms ooit gemaakt. Tegelijkertijd is het kritiek op de huidige staat van horrorfilms, dus bedenkers Joss Whedon (regisseur van beide Avengers-films, bedenker van Buffy The Vampire Slayer en mijn grootste held) en Drew Goddard (schrijver van The Martian, de Daredevil-serie en World War Z) willen er een hoop mee zeggen.
Los van dat biedt The Cabin in the Woods gewoon bergen entertainment, een beetje als de Sixth Sense van 2012. Waarom? Dat moet een geheim blijven, want als er één prent gevoelig is voor spoilers, dan is het deze wel. Niets is namelijk wat het lijkt in deze, ogenschijnlijk, zeer cliché horrorfilm, die uiteindelijk alles behalve afgezaagd blijkt te zijn.
Ook mensen die niet uitgesproken fan zijn van het genre en houden van verrassende en fantasievolle films, zijn het zichzelf verschuldigd om The Cabin in the Woods een kans te geven. Al is het alleen al om Chris Hemsworth als een broekie zonder hamer te zien...


The Cabin in the Woods


Until Dawn

# RESIDENT EVIL 4 → KILL LIST

2011


Resident Evil 4


Kill List

## DE OVEREENKOMSTEN:

Resident Evil 4 is niet zozeer een horror- maar meer een thriller-game waarin hoofdpersonage Leon het opneemt tegen een heel dorp aan freaks die in de ban zijn van een cult genaamd Los Iluminados.
Kill List lijkt in de eerste instantie iets totaal anders, want aan het begin ervan maak je kennis met een gewone familieman, compleet met een lief vrouwtje en een dochtertje, die vanwege rugproblemen niet kan werken. Een klein, Engels dramaatje? Nee, vrienden, dat zal je Ben Wheatley niet snel zien maken...

## WAAROM KILL LIST EEN VETTE FILM IS:

Ben Wheatley heeft een flink ziek, Brits brein. Hij wordt de 'master of the macabre' genoemd en dat is niet omdat z'n films vol geknuffel en zonneschijn zitten. Zijn films, zoals A Field in England en Sightseers, zijn misschien wel low budget, maar Wheatley weet met beperkte middelen extreem duistere, verontrustende dingen te creëren.
De kijker wordt constant uitgedaagd en verrast, iets dat vooral geldt voor Kill List waarin een soort From Dusk Till Dawn-achtige omslag zit die het genre verandert van thriller/actiefilm naar horror.
Dus ja, als de film begint lijkt hij geen fuck te maken te hebben met Resident Evil, laat staan met deel 4, maar je zult snel genoeg ontdekken wat de overeenkomsten zijn. Tegen die tijd is je broek al zeven keer van kleur veranderd...

## BONUS!!! IN HET KORT

**Condemned: Criminal Origins > Se7en**
Beide gaan over een dude, al dan niet Brad Pitt, die achter een seriemoordenaar aan zit. Beide zijn PIKzwart en doodfreaky.

**Outlast > Shutter Island**
Lui die gek zijn en de plek waar je zulke mensen opsluit, dat zijn de lopende thema's in zowel Outlast als Shutter Island van Martin Scorsese met Leonardo DiCaprio.

**Alan Wake > The Shining**
Een film gebaseerd op een verhaal van Stephen King over een schrijver die 'm flipt, en een game geïnspireerd door verhalen van Stephen King. ✖


Shutter Island

HOE REALISTISCH ZIJN DE IN-GAME VEHIKELS?

# BATTLEFIELD 1

## DE VOERTUIGEN

**Precies op het moment dat de hele wereld klaar was voor een ouderwetse wereldoorlog-game, kondigde EA die aan. Een éérste wereldoorlog-game nog wel, inclusief ouderwetse voertuigen die we nog maar zelden in games tegenkwamen. Maar hoe realistisch zijn die vehikels eigenlijk nagebouwd? Tjeerd zocht het uit.**

Vraag een willekeurige persoon wat 'ie weet over de Eerste Wereldoorlog en je krijgt geheid wat over de loopgraven te horen. Maar er valt zoveel méér te vertellen over die krankzinnige oorlog. Zo was het de eerste oorlog waarbij vliegtuigen werden ingezet, en werd tijdens de strijd ook nog eens de tank uitgevonden. Omdat die voertuigen een belangrijke rol gaan spelen in Battlefield 1, leek het Tjeerd een goed idee ze eens nader onder de loep te nemen. Hoe realistisch zijn ze in vergelijking met het echte materiaal?



## ZEPPELINS

Zeppelins bestonden al een tijdje toen de oorlog uitbarstte. Ze werden ook al ingezet voor militaire doeleinden, zoals bombardementen of om het vijandelijke volk angst in te boezemen, maar ook - zeker in het begin van de Eerste Wereldoorlog - om te scouten. Later gingen met name de Britten zich met afweergeschut, vliegtuigen en ontvlambare kogels wapenen tegen deze gigantische ballonnen en moesten ze veel hoger gaan vliegen.

### ZEPPELIN

**Realiteitsfactor: 70%**

**+ Zeppelin is een topkopie**

**- De zeppelin hangt te laag**

Toen de Britten met afweergeschut en gevechtsvliegtuigen kwamen, gingen de zeppelins veel hoger vliegen. En aangezien beide dingen in-game zitten, zou de zeppelin nooit zo laag moeten hangen.

**- Machinegeweren tegen gronddoelwitten**

Er zaten inderdaad machinegeweren op de zeppelin, alleen werden die enkel gebruikt tegen vliegtuigen, niet voor gronddoelwitten zoals in de game.

**- Britten in een zeppelin**

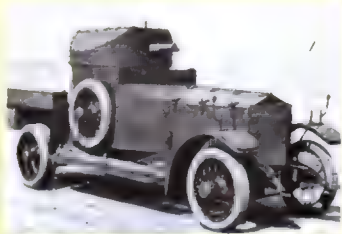
De Duitsers waren de enige die de zeppelin gebruikten, en door vele Duitse zeppelinbombardementen op Londen hadden de Britten eigenlijk een grondige hekel aan die dingen. Beetje onrealistisch dus.





## PANTSERVOERTUIGEN

Tanks zijn in de Eerste Wereldoorlog uitgevonden, dus het is niet zo gek dat ze aan de primitieve kant waren. De Duitsers zagen het nut van tanks pas in aan het einde van de oorlog, dus zijn er tijdens de Eerste Wereldoorlog in Duitsland maar heel weinig tanks gebouwd (twintig!). Het beeld van een slagveld waarin beide partijen een gelijk aantal tanks hadden, zoals in Battlefield 1, is dan ook niet historisch accuraat.





### ARMORED CAR

**Rolls Royce Armored Car (1914)**

In september 1914 werden alle beschikbare chassis van de Rolls Royce Silver Ghost omgebouwd tot pantserauto's met een beweegbare turret erbovenop. In de Eerste Wereldoorlog werden er 120 gebouwd en die dingen waren zo populair dat ze zelfs tot 1944 in gebruik bleven.

**Realiteitsfactor: 80%**

**+ Natuurgetrouwe kopie**

De game-versie is bijna een exacte kopie van de Rolls Royce uit de oorlog, prachtig!

**+ Snelheid komt overeen**

In tegenstelling tot de andere landvoertuigen in Battlefield 1 is de snelheid van de Armored Car best realistisch. Hij gaat in-game vrij rap, en in het echt behaalde hij ook een knappe 72 km/u.

**- Een stukkie kleiner en minder gevaarlijk**

In-game kun je met vijf man in de Armored Car zitten, en iedereen, behalve de chauffeur, heeft beschikking over een machinegeweer. In de Rolls Royce Armoured Car pasten echter maar drie man. En er was maar één machinegeweer aan boord: de turret bovenop.



### LANDSHIP

**Mark V (1918)**

De Britse Mark V biedt ruimte aan acht man en naast de twee kanonnen en een machinegeweer nog drie extra machinegeweren. Er zijn in totaal 400 van gebouwd. De tanks hebben de meeste actie gezien in Rusland, toen de geallieerden tussenbeide kwamen bij de Russische Burgeroorlog.



**Realiteitsfactor: 70%**

**+ Goede kopie**

**- Veel minder plek**

Er passen in Battlefield 1 maar drie man in de Mark V, terwijl er in het echt zo'n acht man in pasten. Er missen dus ook nog eens drie machinegeweren in de Landship.

**- Gaat te hard in-game**

Ook al gaat de tank niet bijster snel in Battlefield 1, hij gaat toch zeker een stukje sneller dan de Mark V daadwerkelijk kon rijden. Met een maximale snelheid van 8 km/u was de Mark V traag, want die 8 kilometer haalde 'ie offroad zeker niet.



## VLIEGTUIGEN

Vliegtuigen bestonden nog maar zo'n tien jaar toen de Eerste Wereldoorlog uitbrak. Eigenlijk had in het begin nog niemand bedacht om die dingen voor oorlogsdoeleinden te gebruiken. Toch verschenen al snel de eerste vliegtuigen boven de slagvelden. Eerst voor verkenning, daarna werden er machinegeweren op gemonteerd en bommen meegenomen.

### FIGHTER

**Fokker Dr. I (1917)**

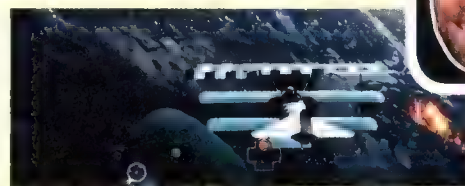
De Duitse Fokker Dr. I is de iconische driedubbeldekker waarmee de Rode Baron in het laatste jaar van de oorlog furore maakte. Er zijn 320 exemplaren gemaakt van de Fokker Dr I. De kist beschikte over een dubbel machinegeweer op de voorkant en bereikte een maximale snelheid van 185 km/u.

**Realiteitsfactor: 90%**

**+ Treffende gelijkenis in elk opzicht**

**- Roadkills**

Tijdens de alpha werden er aan de lopende band zogenaamde roadkills gemaakt, waarbij de piloot makkelijk infanterie op de grond met een duikvlucht aan kan rijden. Een beetje onrealistisch.





### BOMBER

**Gotha G.IV (1916)**

De Duitse Gotha G.IV is een bommenwerper die met zijn versterkte frame en plek voor een driemans crew een stuk sterker is dan andere vliegtuigen. Hierdoor kan hij gemiddeld 600 kilo aan bommen dragen, maar is hij ook een tikje traag, met een max van 135 km/u.

**Realiteitsfactor: 95%**

**+ Prima nagemaakt**

**- Repareren in de lucht**

Het geldt ook voor de andere voertuigen, dus eigenlijk moet ik niet zeiken, maar... je kunt als piloot je vliegtuig in-air repareren. En dat is niet echt realistisch. Tja, ik zoek ook maar wat hoor.





### ATTACK PLANE

**Halberstadt CL.II (1917)**

De Halberstadt CL.II biedt plek aan twee man. De piloot bedient het machinegeweer aan de voorkant. Achterop zit een gunner met een machinegeweer. De Halberstadt bereikt een maximale snelheid van 165 km/u.

**Realiteitsfactor: 85%**

**+ Ook weer prima nagemaakt**

**+ De granatenbommen**

In-game kun je 'bommen' laten vallen, die eigenlijk granaten zijn; ze stuiteren een keer voordat ze ontploffen en doen minder schade dan het 'echte werk'. Dat klopt helemaal met de werkelijkheid.

**- Geen clustergranaten**

De echte CL.II had ook clustergranaten aan boord, en dat heb je in-game niet.





## LIGHT TANK

**Renault FT (1917)**

De Franse Renault FT wordt gezien als een van de meest revolutionaire en invloedrijke tanks in de geschiedenis. Er zijn dan ook meer dan 3000 van gemaakt tijdens de Eerste Wereldoorlog (in totaal werden er wereldwijd zo'n 7.700 tanks gebouwd). De Renault FT was een populaire tank, en dat kwam eigenlijk vooral omdat de Duitsers praktisch geen tanks hadden. Er passen twee man in de FT, en de Renault bezit een 37mm kanon en een 8mm machinegeweer.





**Realiteitsfactor: 65%**

**+ Bijna geen verschil met het echt**

**+ Aantal wapens komt overeen**

**- Kanon veel sterker dan in het echt**

De FT was best kut tegen andere tanks, omdat de projectielen uit het kanon te langzaam werden afgeschoten en daardoor moeite met pantser hadden. Terwijl je in-game met een stuk of wat schoten een andere tank kapot kan knallen.

**- In-game ruimte voor slechts één persoon,**

Er zaten twee personen in de FT, waarvan er eentje het kanon en de andere het machinegeweer kon bedienen. In-game doe je beide dingen in je eentje.

**- Gaat veel te hard**

## HEAVY TANK

**A7V (1918)**

De A7V is de eerste Duitse tank ooit gebouwd (1918) en er zijn in de Eerste Wereldoorlog überhaupt maar 20 van gemaakt. Door zijn late komst werd het niet echt de meest succesvolle tank, maar hij was enorm - met een crew van 18 man en uitgerust met een 57mm kanon aan de voorkant en zes machinegeweren aan de zij- en achterkanten.






**Realiteitsfactor: 80%**

**+ De omvang komt goed overeen**

**+ Het aantal guns komt precies overeen**

**- De A7V was veel lomper**

De Duitse tank was bijzonder lomp, hij bleef vaak hangen in greppels of in de modder en ging offroad niet sneller dan 5 km/u. Dat is in de game wel anders.

**- Shotgunkanon?**

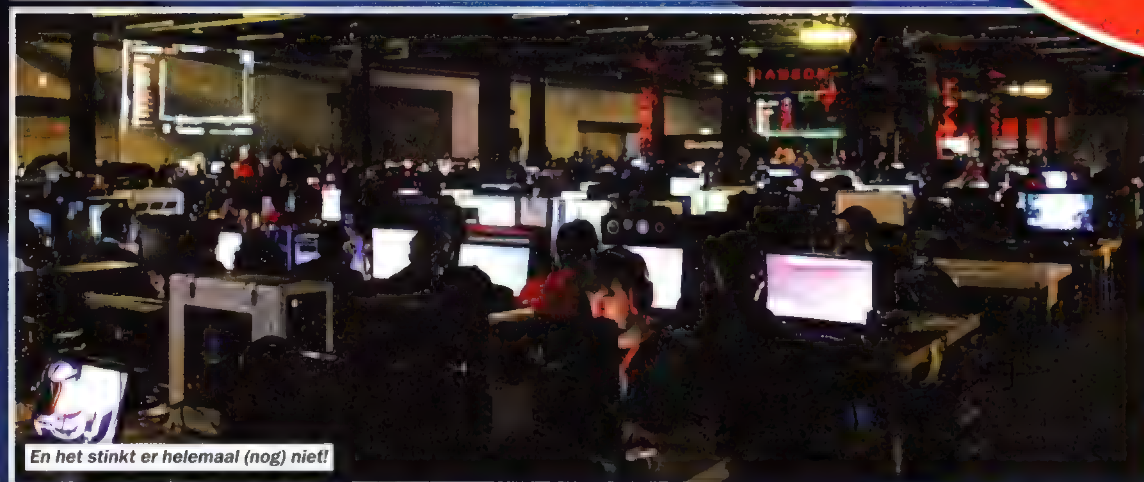
Je kunt in de Heavy Tank in Battlefield 1 kiezen tussen het 'normale kanon' en een soort van supershotgun. Ik heb geen bronnen gevonden die naar die shotgunfunctie verwijzen. ✖

# QUAKECON 2

## DAAR WAAR HET MASTER RACE Z'N EIGEN COMPUTER

**Voor de derde keer in zijn verwende leven vertrok Wouter naar het gruwelijk hete Dallas in Texas, voor z'n tweede QuakeCon. We mogen hem inmiddels wel onze eigen Con-Man noemen, maar dat doen we niet, want dan is het net alsof hij cool is, ofzo.**





En het stinkt er helemaal (nog) niet!



Zo'n tripje dat begint op een woensdagnacht 3:20, terwijl het eigenlijk al om 2:30 had moeten beginnen. Want m'n taxi staat gepland voor 3:30. De tien minuten die ik na ontwaken nog heb om m'n spullen bij elkaar te gooien en te douchen, vliegen voorbij in een foggy vlaag van vloekende paniek en stress. Gelukkig hoeft de chauffeur niet te lang op me te wachten, hoewel dat niet te danken is aan m'n coolness. Meer aan de hulp van een van de liefste vrouwen op deze planeet (niet m'n moeder, ik woon niet meer bij m'n ouders), wiens hulp ik waarschijnlijk nog de rest van m'n leven nodig ga hebben.
Ik ben namelijk een ernstig geval: een chaoot die volledig over de rooie kan raken van z'n eigen fuck-ups. Maar goed, de volledig niet voor deze maatschappij geschikte dwaas die ik ben heeft het weer gehaald en een goeie 14 uur later bevind ik me in de verzengende hitte van Dallas, Texas! Yeehaw!!! Want daar is een conventie, een soort tijdelijke mini-maatschappij, waarin ik wél functioneer.

### IT'S THE QC, MODDERFOKKER

QuakeCon gaat ook dit jaar weer los in het Hilton Anatole; een hotel van Las Vegas-achtige proporties en ondanks z'n gruwelijk lelijke interieur prima geschikt voor de grootste LAN-party van Noord-Amerika.
De cornerstone van dit evenement is het Quake 1-kampioenschap waarvoor de organisatie dit jaar 50.000 dollar aan prijzengeld beschikbaar heeft gesteld.
Om eerlijk te zijn heb ik geen fuck gezien van deze hele wedstrijd, hoewel ik natuurlijk wel even rondgelopen heb in de wedstrijdlocatie, die ook wel 'het hart' van de QuakeCon genoemd wordt: de BYOC.
Het mag dan wel m'n tweede QuakeCon zijn (ik heb ook die van 2013 mogen bijwonen, toen nog samen met onze ex-videobaas Jurjen Bakker), het duurde weer even voordat het kwartje valt en ik doorheb waar deze afkorting voor staat: Bring Your Own Computer natuurlijk, Wouter! Rukker dat je er bent!
En zo simpel is het ook, want in deze immense hal zitten zo'n 3000 lui lekker te LAN-en met hun zelf meegebrachte machines. Om eerlijk te zijn wordt er vooral Overwatch gespeeld en amper Doom, de game die de organisatoren van QuakeCon maakten, maar dat mag de pret niet drukken.

### DE SLEUTELNOOT

Tim Willits, de altijd vrolijke creative director van id Software, opent de conventie tijdens de keynote (die ik in 2013 gemist had omdat ik het te fucking druk had met filmen; rookie mistake) met de woorden: 'Welcome to the best video game show in the world!'. Het is alweer de 21e QC, vertelt hij, waarbij hij schert-



Ik moest heel erg m'n best doen om deze Doom Guy niet te kopen. Het is verrassend genoeg gelukt!



De Shadow Warrior 2 stand was pretty cool.



# 2016

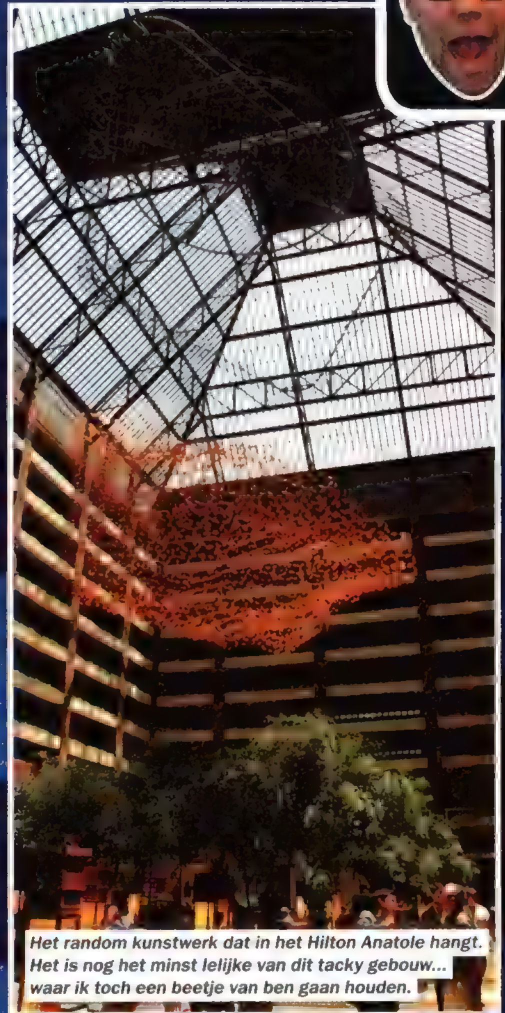
## NAARTOE BRENGT




*Deze foto staat hier vooral omdat het verrassend genoeg best lastig was dit fatsoenlijk op de gevoelige plaat te krijgen. Dus... aanschouw mijn skillz.*



*Quake kampioen.*



*Het random kunstwerk dat in het Hilton Anatole hangt. Het is nog het minst lelijke van dit tacky gebouw... waar ik toch een beetje van ben gaan houden.*

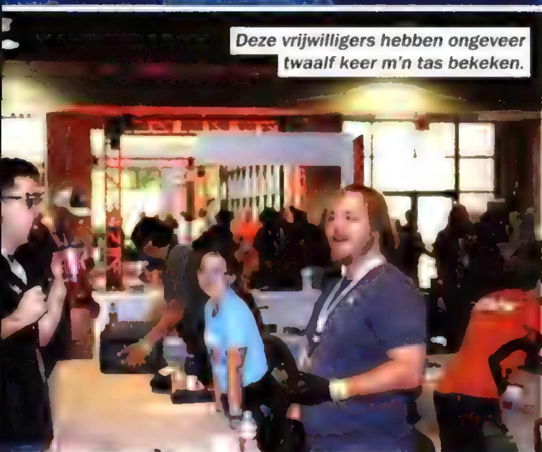
send opmerkt dat er vrijwilligers rondlopen die nog niet eens 21 zijn. Hij dropt wat cijfers zoals de 16 mijl aan kabel die door het hotel lopen, schept op over de 6 Gig download-snelheid op de BYOC (die snelheid was nergens te vinden in de persruimte, kan ik je vertellen) en bedankt de eerdergenoemde vrijwilligers die het event lopend houden.

Dan zien we een teaser voor een docu over de QuakeCon die de zaterdag erop, wanneer ik helaas al weg ben, geshowd gaat worden, waarin een paar mooie one-liners over de show langskomen.

'It doesn't go to sleep, it's like Vegas.' 'It's the extended family you can stand to be around for a week.'

Dan maakt hij plaats voor de man, de legende, Pete Hines, die al sinds Morrowind de marketing voor alle games van Bethesda doet.

Hines dolt wat met z'n collega's, zoals de 



*Deze vrijwilligers hebben ongeveer twaalf keer m'n tas bekeken.*

## DOOM VR

Dat Bethesda VR aanwezig was op de QuakeCon maakte van mij een blije escapist. Zowel Fallout 4 VR als Doom VR waren aanwezig, en hoewel ik veel potentie zie in de eerste, was ik meer geboeid door de virtual reality-versie van de helse shooter.

Natuurlijk kan je de campaign van Doom niet 1 op 1 overzetten naar de omgeving van een virtuele werkelijkheid (want zo werkt dat niet, CAPCOM!), dus zijn er een aantal versimpelde levels gemaakt voor Doom VR, waar je met je HTC Vive controller doorheen kunt teleporteren (dus niet lopen met een analoge knuppel, CAPCOM!), terwijl je met de andere gamepad een aantal guns kunt laten verschijnen die af te vuren zijn met de trigger.

Vijanden kunnen van alle kanten komen, dus moet je je omgeving goed in de gaten houden terwijl je snel overal heen teleporteert om demonen en hun kogels te ontwijken. Snelle actie dus, wat een Doom hoort te hebben, en al snel was ik als een ware gunslinger m'n virtuele wapen naar boven, onder, rechts en links aan het mikken om alle demonen om me heen naar de hel van de hel te sturen.

VR heeft weer een aantal punten gescoord met deze game, dames en heren! Beter bestel je alvast je toekomstige favoriete game-platform!





Een van de betere spandoeken op de BYOC.



Nog meer foutness: de registratie van de QC wordt bewaakt door twee zwarte, totaal onnodige olifanten. WAAROM!?

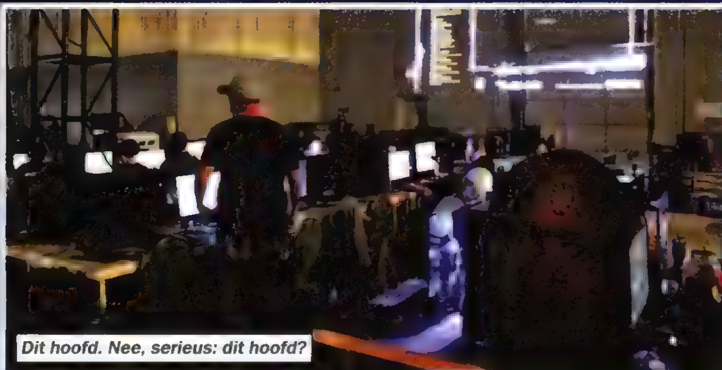
creative director van Arkane Studios, Harvey Smith, die z'n vliegtuig gemist heeft ('I didn't have to tell you this, but I just wanted to share it with you guys.') Bovendien onthult hij een T-shirt met Tim Willits erop toen hij nog een flinke snor had, waarbij hij zegt: 'There's no way this man is ever let near any school playground.'
Willits reageert hier vervolgens weer op met: 'I thought we were friends but no one ever told me when I had the mustache that it wasn't cool.'
Yup, de mannen zijn misschien saaie PC-game devs, maar ze weten best een showtje te geven. En dan moeten de games nog komen!

## DE DRIE TOPPERS

Nadat Hines aankondigt dat The Elders Scrolls Legends open beta gaan en hij twee keer benadrukt wat een 'huge succes' The Elders Scrolls Online is (wel worden er gratis kopietjes van de game weggeven op QC, wat die bewering toch een tikje tegen lijkt te spreken), komt de man aan wie we deels het succes van het fucking awesome Doom (2016) te danken hebben: Marty Stratton.
Hij bedankt ons voor het succes van z'n titel, terwijl er op het scherm allerlei quotes uit reviews te lezen zijn (ik kan me totaal vinden in 'The Fury Road of shooters').
Stratton vertelt over het kort daarna verschijnende Unto the Evil-DLC en dan is het toch echt tijd voor de ere-games: Dishonored 2, Prey en Quake Champions. Kort samengevat? Quake is fucking snel en old skool, Prey is een mix van BioShock en Dead Space en Dishonored 2 hoef je echt niet stealthy te spelen als je daar geen zin in hebt.
Wil je meer info, dan verwijs ik je graag naar een drietal korte previews die ik voor PU.nl heb geschreven. Yup, dat is een schaamteloze plug, maar alleen voor degenen die dit niet allang op PU.nl hebben gelezen. Dus ja, weet je ook meteen wat je fout hebt gedaan, toch?

## GOEDGEMAAKT, DOOR NAAR DE REST

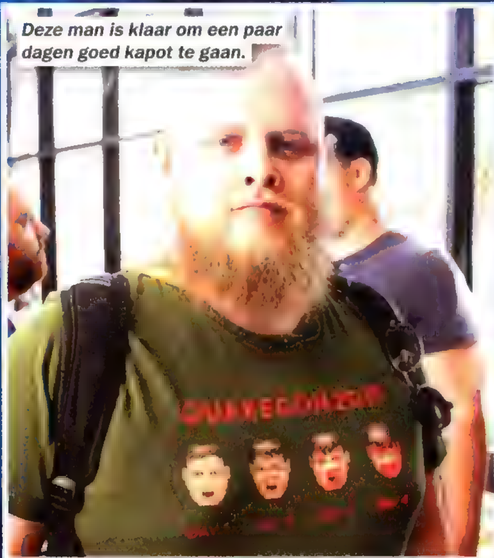
Natuurlijk is de keynote speech maar het begin van de QuakeCon en de enige reden dat ik er driekwart van dit verhaal aan verspild heb is als boetedoening voor het feit dat ik hem in 2013 heb gemist (nogmaals: dat was dom).
Nee grapje, het was een leuke show en goed begin van een coole conventie. De daaropvolgende dagen werd ik namelijk op fijne wijze ondergedom-


Dit hoofd. Nee, serieus: dit hoofd?



Jessica Nigri: een baken van licht in donkere dagen.


Er stond twee dagen lang een flinke rij voor de BYOC. Best cool, totdat je je beseft dat ze eigenlijk in de rij stonden om in een donkere hal Overwatch te spelen.


Deze man is klaar om een paar dagen goed kapot te gaan.



peld in PC-nerdiness, dankzij fijne gesprekken met de toppers van id Software, Bethesda en Arkane Studios, toffe panels, indrukwekkende demo's, wat overdadig gezuip en Texas-stijl vreetpartijen, een matig feestje en een algeheel gevoel van master race über alles... eh, ondanks dat er waarschijnlijk een grotere console-aanwezigheid was dan ooit tevoren. Maar hey, de C in BYOC staat niet voor console!

Hoe dan ook, het is een - zoals de Texanen zeggen - 'grand old time' en ik vind het zeer jammer dat ik al op de vrijdag terug moet naar Nederland, terwijl de QC nog tot zondag door zou denderen. Veertien uur later ben ik weer terug in die maatschappij waar ik eigenlijk niet geschikt voor ben. Terug in m'n zelf aangerichte chaos... Zucht. ✖

## LEUKSTE PANEL

Een conventie zonder panels is als Doom zonder demonen: een nogal zielloze bedoening.

Ook op de QC waren genoeg workshops en groepsgesprekken, in ieder geval te veel voor me om ze allemaal bij te kunnen wonen. Gelukkig heb ik nog een paar kunnen meepikken tussen de interviews en gameplay-demo's door, waarvan 'Creating Worlds: A Discussion About Bringing Life to Games, Movies, and Books' de leukste was.

Ondanks dat slome lamzak Geoff Keighley bijna het hele panel wist te verpesten met z'n overduidelijke desinteresse. Echt, die gast leek bijna in slaap te vallen. Maar gelukkig was hij slechts een moderator en waren de sprekers wel interessant.

Andrew Reiner bijvoorbeeld, een knakker die al 20 jaar aan het grootste gamemagazine van de wereld werkt, GameInformer, maar ook een sciencefiction-boekenreeks heeft geschreven en interessante dingen wist te vertellen over het scheppen van je zelfverzonnen wereld.

Of de (stem)acteurs Scott Porter en Rick Malambri, die een beetje voor de komische shownoot zorgden en met zeer leuke anekdotes kwamen.

Maar ook de 'creatieve chemie' die Harvey Smith en Ricardo Bare van Arkane Studios met elkaar hebben, zorgde voor leuke verhalen.

Niet dat ik nu precies weet hoe ik zelf een 'world' moet 'createn', maar het was dan ook geen workshop, hè!




Bawls: de motor van de QC. Deze mannen maakten zich zorgen of dit wel genoeg zou zijn.



Hey, wie houdt er niet van... eh, smegma?


Dit poortje maakte de BYOC ongeveer 20 keer vrolijker.

# TOP TIEN

# BESTE SHIT-TALKERS

PAS OP: BEVAT EXTREEM TAALGEBRUIK!

**'Talk shit, get hit.' Sommige vijanden weten niet wanneer ze hun bek moeten houden, wat het winnen van de uiteindelijke confrontatie natuurlijk nog meer bevrediging geeft. Deze gasten maakten het volgens Samuel zo bont dat we hun verbale ontsporingen nooit meer zullen vergeten.**



## 10 C'THUN (WORLD OF WARCRAFT)

***"Your friends WILL abandon you."***
Soms zijn de simpelste beledigingen de effectiefste. Gigantische oogbal (en machtige Oude God) C'Thun kiest er daarom voor je continu te herinneren aan depressieve waarheden, zoals 't feit dat je ooit zult sterven. Dat zijn stemt klinkt als die van een bejaarde die net bezweken is aan een hartaanval, geeft zijn woorden extra gewicht.



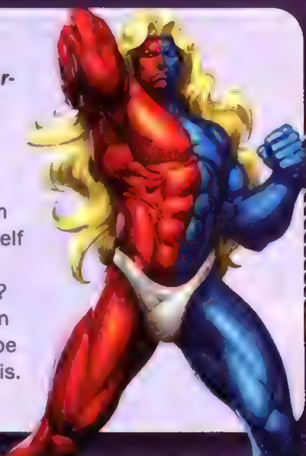
## 9 VAAS MONTENEGRO (FAR CRY 3)

***"You're my bitch. I rule this fucking kingdom."***
Ja, zijn 'definition of insanity' speech is legendarisch, maar Vaas is op z'n engst als hij vanuit het niets doordraait en z'n stem verheft. Hij kan je spontaan vermoorden, dus wanneer hij tegen je zegt dat je z'n bitch bent, dan geloof je dat.



## 8 GILL (SF III)

***"If you were reincarnated a hundred times, I would still rule... And you would still suck!"***
De genetisch gemanipuleerde Gill is de leider van de Illuminati en ziet zichzelf als de nieuwe Messias van de Aarde. Zijn hobby? Anderen eraan herinneren hoe inferieur ze zijn en hoe goddelijk hij zelf wel niet is. Arrogante klootzak.



## 7 BAYONETTA (BAYONETTA 2)

***"If you need to learn how to talk to a lady... ask your mum."***
De enige goeierik in deze top tien is de immer provocatieve Bayonetta, die wederom bewijst dat je best classy en onbeschaamd tegelijk kunt zijn. Als je tijdens het pesten iemands moeder erbij gaat betrekken, doe het dan zo.



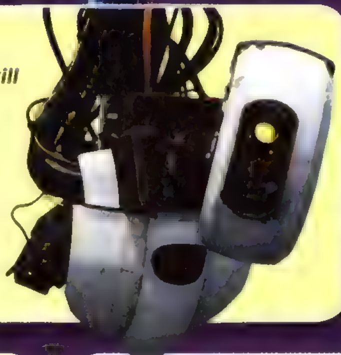
## 6 SENATOR ARMSTRONG (METAL GEAR RISING: REVENGEANCE)

***"Making the mother of all omelettes here, Jack... Can't fret over every egg."***
De meest memorabele politicus in gaming heeft ook een paar van de meest legendarische burns. De boodschap is duidelijk: hij heeft het plan om van Amerika weer dé supermacht te maken, en jij hoort daar niet in thuis. Jij bent slechts een eitje. Van een legbatterij.



## 5 GLADOS (PORTAL)

***"This is all your fault. I'm going to kill you. And all the cake is gone."***
Alles wat GlaDOS zegt, komt extra hard aan, mede dankzij haar droge, emotieloze robotstem. En ze weet precíes hoe ze ons kan pakken: door op onze emoties in te spelen, ons te bedreigen én ons keihard teleur te stellen. Hoe bedoel je, er is geen taart meer!?



## 4 GENERAL SARRANO (BULLETSTORM)

***"You can suck the tears off my dick, you ugly mudfuckers!"***
Sarrano, de leidinggevende van hoofdrolspeler Grayson Hunt, blijkt de gewetenloze slechterik van de game te zijn. Gedurende de hele campaign bestookt hij Grayson met dusdanig creatieve beledigingen, dat je bijna net zoveel van deze generaal gaat houden als je dat hem wil zien branden.



## 3 HANDSOME JACK (BORDERLANDS 2)

***"The moral is: you're a total bitch."***
Een klootzak die gedurende de héle game tegen je blijft shit-talken en daar dusdanig van geniet dat ie meestal ook keihard om zichzelf moet lachen. Smerig mannetje. Hij kan je niet eens normaal een anekdote vertellen zonder halverwege te vergeten waar ie het over had en je vervolgens maar een mietje te noemen.



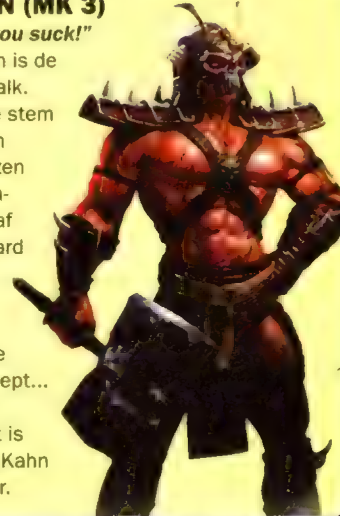
## 2 THE GREAT MIGHTY POO (CONKER'S BAD FUR DAY)

***"I am the Great Mighty Poo. And I'm going to throw my shit at you."***
Conker's Bad Fury leerde mij dat shit-talken en opera zingen verrassend goed hand in hand gaan. Hoe dan ook, niemand neemt een goede shit-talk letterlijker dan The Great Mighty Poo en alleen al daarom verdient hij dit plekje op nummer 2.



## 1 SHAO KAHN (MK 3)

***"It's official: you suck!"***
Eindbaas Shao Kahn is de koning van de shit-talk. Zijn diepe, gitzwarte stem laat z'n beledigingen door je trommelvliezen dreunen als geen ander. Ook lacht ie je af en toe gewoon keihard uit omdat je zo zielig bent. Maar hij verdient vooral de nummer 1-positie omdat ie dit alles roept... terwijl hij op je aan het inbeuken is. Dát is hoeveel minachting Kahn voor jou heeft. Loser.



# DEUS EX: MAN



REVIEWS

# KIND DIVIDED

GOLD AWARD

**Door Deus Ex: Mankind Divided weet Graddus dat hij eigenlijk best wel een geduldige, pacifistische goedzak is - zij het met kleptomane trekjes en soms zelfs psychopathische neigingen. Of hij ook een goede reviewer is? Dat lees je hieronder.**

Ik ben nog geen drie kwartier in Praag, maar ik ben nu al compleet vergeten waarvoor ik gekomen was.
Ja, er was iets met een bomaanslag op het treinstation, augmentations die niet meer werkten en als ik het me goed herinner heb ik net een chick beloofd dat ik een corrupte politieagent zou aanpakken. Maar ik ben te druk.
Veel te druk met belangrijkere zaken, zoals inbreken bij mijn buurman en de e-mails op zijn computer lezen. Want hé: wie weet runt die lul wel een illegaal Neuropozyne-handeltje.

## Echte Deus Ex-game

De manier waarop ik de eerste paar uur als Adam Jensen beleef - hackend en jattend en me vooral niks van het hoofdverhaal aantrekkend - spreekt boekdelen.
Mankind Divided is een echte Deus Ex-game, waarin je vanaf punt A je route bepaald, die je meestal via een paar putdeksels/daken/luchtschachten naar punt B brengt. Of in ieder geval, dat is de bedoeling. Onderweg kom je immers altijd wel weer geheime gang C of verborgen luik D tegen, en voor je het weet zit je middenin een sidequest die weinig meer met je oorspronkelijke missie te maken heeft, maar nooit als afgeraffelde filler voelt. Integendeel.

> "Ik heb me vanaf het begin tot aan de WTF-finale geen moment verveeld."



*Elektronische sigaretten krijgen steeds meer functies.*

Letterlijk overal ontdek je boeiende shit. Zo stuit ik in een verlaten woning op een telescoop, die - freaky as hell - precies op Jensens keukenraam uitkijkt! Geen verdere info, geen verdere duiding, maar puur een sfeerverhogende setpiece waar je voorbij loopt voor je er erg in hebt.
Net als wanneer ik het appartement van Adams baas Jim Miller binnensneak, alwaar ik een gehei... Nee, dat ontdek je zelf maar.

In ieder geval is duidelijk dat alleen al het hublevel in Praag intrigerender in elkaar steekt dan 90 procent van de hedendaagse games.

## Gescheiden toiletten

Maar hé, misschien vind jij dat wel veel te vermoeiend, dat rondsnuffelen. Misschien ben jij iemand die meer geniet van het volgen van het verhaal, dat draait om de tegenstellingen tussen augmented en non-augmented. Ook in dat geval ben je bij Mankind Divided aan het juiste adres.
In eerdere previews sprak ik al over de zwartgallige, volwassen vibe en nu ik de complete game gespeeld heb realiseer ik me dat dit emotioneel één van de meest aangrijpende ervaringen is die ik heb meegemaakt. Je hart breekt bij de zoveelste uiting van segregatie: of het nu gescheiden toiletten zijn voor 'normale mensen' en augs of een onschuldige vader die naar het concentratiekamp in Golem City wordt gedeporteerd.
In het midden staat Adam Jensen, antiterrorisme-agent van Task Force 29 die op wereldreis gaat om de veroorzakers van alle ellende aan de schandpaal te nagelen.



**weetje • weetje**

*Ben je, net als ik, iemand die niet rust voor hij élk hoekje van élk level volledig uitgeplozen heeft? Investeer je Praxis-punten dan zo snel mogelijk in de Punch Through Walls-augmentation en Optimized Musculature, waarmee je zware objecten als koelkasten verschuift. Op die manier hoef je nooit meer een secret te missen!*

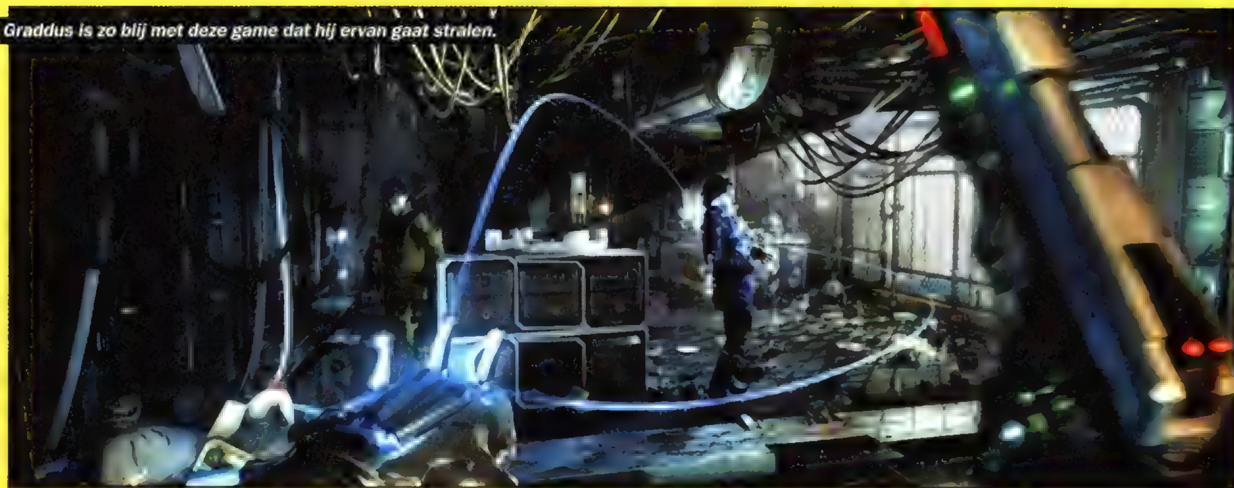
Natuurlijk is de man weer uitgerust met de dikste augmentations sinds de borsten van Pamela Anderson, waaronder ditmaal zelfs een aantal experimentele TITAN-modellen. Om eerlijk te zijn gebruik ik ze zelf lang niet zo vaak als ik zou willen, vooral omdat de meeste agressief spel aanmoedigen en ik juist meer van de stealthy aanpak ben. Maar die keren dat ik mijn P.E.P.S. inschakel of een Nanoblade afvuur... Hmmm, heerlijk.

## Jaren ´80 karatefilm

Sowieso speelt Mankind Divided een stuk soepe- »


SORRY DAME, MAAR JIJ BENT DUIDELIJK GEEN NATURAL, MET DIE GEKKE STREPEN IN JE HAAR. EN DIE TIETEN VAN JE VERTROUW IK OOK NIET

ler dan z'n voorganger. Wapens voelen veel minder clunky, het coversysteem werkt bijzonder intuïtief en on-the-fly van speelstijl switchen is seamless.
Raar dus dat takedowns nog steeds in aparte, lompe cutscenes worden getoond, die meer ogen als een goedkope jaren ´80 karatefilm dan de triple-A superproductie die Deus Ex: Mankind Divided overduidelijk is.
Ook ben ik niet overtuigd van de vijandelijke A.I. Ze zijn sterk en ze zijn met veel, maar na een alert kun je die apen vaak eenvoudig vanuit cover opwachten. Daarnaast hebben ze er moeite mee wanneer je rondjes om ze heenrent.


Graddus is zo blij met deze game dat hij ervan gaat stralen.



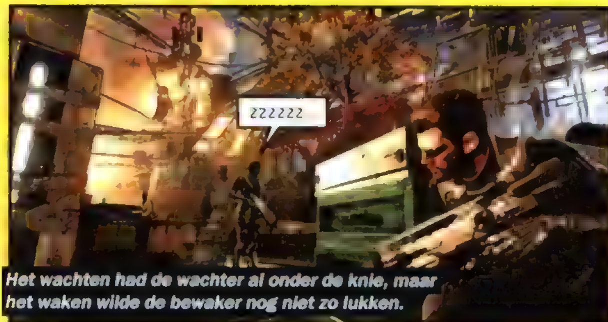
**weetje • weetje**

*Deus Ex stamt van het Latijnse Deus Ex Machina, wat 'God uit een machine' betekent. De term vindt zijn oorsprong in het klassieke theater waar - met behulp van onzichtbare kabels, katrollen en andere machinerie - aan het einde van een stuk vaak een God op het toneel neerstreek om de losse verhaaleindjes aan elkaar te knopen. Deze narratieve techniek wordt tegenwoordig nog steeds kwistig gebruikt, al heet het nu meestal 'goedkope plottwist'.*

Het zijn echter kleine ergernissen die in het grotere geheel verbleken. Want heb ik al verteld hoe leuk het weer is om gesprekken met sleutelfiguren als een volleerd politicus naar je hand te zetten?
Goed luisteren naar je gesprekspartner, hints over zijn persoonlijkheid oppakken et voilà: één simpele conversatie kan je zomaar een hoop problemen besparen. Zo moet ik op een gegeven moment hard optreden wanneer een riooljournalist (die, geen grap, in het riool woont) de locatie van het geheime Task Force 29-laboratorium wereldkundig dreigt te maken.
Ik vertel hem dat hij met vuur speelt. Dat hij geen idee heeft waar hij zich aan brandt. Dat er onschuldige mensenlevens op het spel staan. Uiteindelijk gaat hij overstag, maar wanneer hij dat niet had gedaan had ik niet voor de consequenties ingestaan. Heb ik al gezegd dat er een psychopaat in me schuilt?

## Innerlijke kleptomaan

Nee, Deus Ex: Mankind Divided vindt het wiel niet opnieuw uit. Het borduurt voort op de solide basis van Human Revolution, en is qua gameplay meer een evolutie van de mechanieken uit games als Metal Gear, Thief en ehm, Deus Ex deel één dan dat er sprake is van compleet verse ideeën. Maar ach, wat boeit het?
De dingen die Mankind Divided doet, doet het heel erg goed en ik heb me vanaf het begin tot aan de WTF-finale geen moment verveeld.
Is Mankind Divided dan de beste Deus Ex game ooit? Poeh, lastig. De game is natuurlijk beter dan deel twee, en ja: eigenlijk ook wel dan Human Revolution. Of het net zo'n klassieker wordt als het origineel, kan echter alleen de tijd leren...
Maar als je me nu even wil excuseren - volgens mij zag ik een raam openstaan op nummer 34. En daar woont me toch een rijke tatta.



Het wachten had de wachter al onder de knie, maar het waken wilde de bewaker nog niet zo lukken.

## VERSLA ME DAN, ALS JE KAN!

**Ik ben trots. Voor het eerst in m'n leven sta ik namelijk op de eerste plaats van een online leaderboard! Oké, as we speak hebben misschien zeven andere journalisten Mankind Divided z'n Breach-mode gespeeld, maar een kniesoor die daarop let.**
**Sowieso is deze first-person hacking minigame leuker dan ik dacht. Het werkt verslavend om je skills uit te bouwen en steeds snellere tijden neer te zetten, totdat je als een soort Anonymous-medewerker on crack door de kundig ontworpen levels danst.**
**Of ik er écht goed in ben weet ik door het gebrek aan concurrentie niet, maar voor nu geniet ik nog even van mijn status als beste Breach-speler ter wereld.**






**SCORE 91**

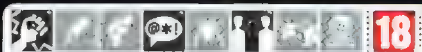
Je hebt van die gameseries die mettertijd hun glans verliezen. Hun magie. Voor Deus Ex: Mankind Divided geldt echter precies het tegenovergestelde: deze oude stealthmeester is relevanter dan ooit. Yep, na DOOM, Dark Souls III en Uncharted 4 heeft 2016 er opnieuw een onmisbare singleplayerervaring bij.

GRADDUS



Wil je alles zien, voelen en proeven wat Mankind Divided te bieden heeft, ben je zó veertig uur verder. O, en dan is er natuurlijk nog Breach.

40+ UREN



**BASICS**

ACTION ROLE-PLAYING GAME
EIDOS MONTRÉAL / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

# HEADLANDER



**Samuel is niet goed bij z'n hoofd. Dat headbangende heethoofd kon z'n kop gewoon niet houden over Headlander. Hoofdpijn kregen we ervan. Even hadden we er een hard hoofd in, maar na het lezen van deze review is het duidelijk dat er toch geen koppen hoeven te rollen.**




REVIEW
PC | PS4

**A**h, de Metroidvania. Blijft één van m'n favoriete genres. En ik ben duidelijk niet de enige met die mening want de industrie (lees: voornamelijk de indies) blijft ze gestaag uitpompen, tot mijn grote vreugde. Ondanks - of misschien wel dankzij - het comateuze hiaat van de Metroid-serie en het zo goed als volledig begraven Castlevania, welteverstaan.
Hoewel er aan moderne Metroidvania's dus geen gebrek is (met Song of the Deep heb ik er deze maand zelfs twéé kunnen spelen) wordt ik enthousiast als een kwispelende puppy, elke keer dat er een nieuwe titel op m'n virtuele deurmat ploft.
Bij Headlander werd ik zelfs dúbbel zo ADHD-erig, want wat blijkt nou: de game is gemaakt door Double Fine (de studio van Tim Schafer). En dat is zo'n studio die wellicht niet de meest perfecte shit produceert, maar wel áltijd games maakt die qua charme, humor en originaliteit onmiskenbaar tof zijn.
Double Fine meets Metroidvania! Wat kan er fout gaan!?

**"Double Fine meets Metroidvania! Wat kan er fout gaan!?"**

## Lichaamloos

Het antwoord op die vraag is: bijna niets, gelukkig!
Je bestuurt een menselijk hoofd (ja, alleen het hoofd) dat in een speciale ruimtehelm kan rondvliegen en zichzelf aan allerlei robotlichamen kan vastmaken. En ja, dat is precies zo belachelijk en hilarisch als 't klinkt (Double Fine heeft nog steeds schijt aan alles, gelukkig) en ja, het zorgt voor zeer vermakelijke gameplay.
Wanneer je als lichaamloos hoofd rondvliegt verandert de game namelijk enigszins in een shmup, met af en toe zelfs bullet hell segmenten! En als je bullet hell gameplay aan je spel toevoegt, heb je mijn ziel eigenlijk al gewonnen. Tja, wat kan ik zeggen: ik ben een simpel man.
Door robotlichamen over te nemen, vergroot je niet alleen je vuurkracht, je wordt daardoor ook een soort wandelende keycard met een gelimiteerde hoeveelheid health. Bepaalde deuren zijn namelijk alleen maar toegankelijk met het juiste robotlichaam, en de uitdaging in Headlander zit 'm voornamelijk in het brengen van het juiste lichaam naar de juiste deur - zonder dat het onderweg aan gort wordt geschoten. Tof.

## Fallisch

Headlander bevat nog veel meer leuke gameplay-ideeën, zoals het moeten richten van lasers om ze tegen muren te weerkaatsen om puzzels op te lossen.
Maar de echte ster van de game is de presentatie, die de typische, komische, cartoony stijl van Double Fine perfect combineert met luchtige sciencefiction en die overdreven, quasi-jaren '70 retro-look van bijvoorbeeld Austin Powers. Het resultaat is een prachtige, hilarische game die qua charme net zoveel aan Wall-E doet denken als aan Barbarella.
De humor is zeker niet voor iedereen, maar als je kunt grinniken om veel te fallische ruimteschepen dan zul je je niet snel ergeren.
Headlander is een dusdanig zelfverzekerd en vermakelijk spelletje dat je met gemak over z'n minpunten heen kijkt, zoals het feit dat geheimen gewoon op de kaart te zien zijn (dit is een Metroidvania, jongens! Laat me het zelf ontdekken!), er véél te weinig bazen zijn, en het plot de meest clichématige, dertien-in-een-dozijn rotzooi is die je je maar kunt voorstellen.
Aan de andere kant is het verfrissend om te zien dat Double Fine een game kan maken die qua gameplay veel vermakelijker is dan het verhaal, in plaats van andersom.



**weetje weetje**

*De grote slechterik van Headlander is een kunstmatige intelligentie (uiteraard) genaamd Methuselah. Dit is een verwijzing naar Methusalem, volgens de Bijbel de oudste persoon die ooit geleefd heeft. Hij werd 969 jaar.*




*Een game waarin je constant op zoek gaat naar lichamen om bezit van te nemen. Geen wonder dat Samuel zich door zoiets voelt aangesproken.*

**SCORE 84**

Headlander voelt qua level design een beetje als een Metroidvania-lite, maar weet dat ruimshoots goed te maken met hectische bullet hell gameplay en een bak charisma waar je u tegen zegt. Uitstekende toevoeging aan het al indrukwekkende cv van Double Fine Productions!

SAMUEL



Headlander had best iets langer mogen duren, maar weet aan de andere kant wel te stoppen voordat eentonigheid en voorspelbaarheid toeslaan.

**8-10 UREN**

12

**BASICS**

METROIDVANIA
DOUBLE FINE PRODUCTIONS
1 SPELER
OUT NOW

# NO MAN'S SKY

**Gillend als een meisje rende Nino de redactie op met zijn felbegeerde review-exemplaar van No Man's Sky. Maar na een uurtje hoorden we hem niet meer. En nóg een uurtje later kwamen er alleen maar zuchten en kreunen uit zijn hoek. Wat was er aan de hand???**








Bleek het Bijbelse paradijs tóch te bestaan.

Zelden is een game zo gehyped als No Man's Sky. De pers, de fans, de ontwikkelaars - iedereen bracht de verwachtingen van die game naar een niveau dat ik nog nooit heb meegemaakt. Het ging uiteindelijk zo ver dat een journalist van Kotaku doodsbedreigingen ontving toen hij het nieuws brak dat de game uitgesteld zou worden.
Ook op pu.nl hebben we de nodige klachten gehad toen we met het slechte nieuws kwamen dat de PC-versie een paar dagen later zou komen. De officiële website zou geen goede bron voor informatie zijn volgens sommige roeptoeters. Dat is nu allemaal voorbij, want de game zit inmiddels in mijn PlayStation 4. Veel te laat, want we kregen hem pas een dag voor de release binnen. Met een goede reden hoor, er moest nog een gigantische Day One Patch worden afgemaakt alvorens de game gerecenseerd kon worden.
Helaas heb ik hierdoor niet genoeg tijd in No Man's Sky doorgebracht om een goed oordeel te kunnen vellen. Maar natuurlijk ga ik je wel vertellen wat ik er na twee dagen spelen van vind.

## Minecraft in space

Zoals beloofd is No Man's Sky gigantisch. Je bent vrij om het hele heelal te ontdekken en zelfs na twee volle dagen en avonden in mijn ruimteschip heb ik het idee dat ik nog geen fractie van de wondere wereld van No Man's Sky heb kunnen ontdekken.

Daarbij kent de game zo ontiegelijk veel hoogte- maar ook dieptepunten dat ik oprecht niet weet wat ik ervan moet denken. Het begon allemaal met een dieptepunt. Je start de game op een random planeet waar je scheepje is gestrand en waar je een aantal materialen moet vinden om je motor te repareren.
De planeet waar ik begon had weinig Heridium dus ik was vooral bezig met rondrennen terwijl ik langzaam dood ging door de slechte weersomstandigheden. Het deed me denken aan Minecraft, maar dan zonder de mogelijkheid om je eigen hutje te bouwen.
Toen m'n schip eenmaal operationeel was, werd het al snel beter. Ik kon van mijn saaie kutplaneet af en kreeg de opdracht om een Hyperdrive te craften en naar het volgende sterrenstelsel te vliegen.
Weer mocht ik rondstruinen om bepaalde grondstoffen te zoeken, maar ditmaal kon ik naar andere planeten vliegen en begon het gevoel van grenzeloze vrijheid in te dalen.

**"Dat is No Man's Sky op z'n best, als je om je heen kijkt, overal naartoe kunt vliegen en bedenkt dat er letterlijk een heel universum is om te ontdekken."**



**weetje • weetje**

*Ondanks dat iedereen in hetzelfde universum speelt en je planeten en diersoorten kan vinden die van andere spelers een naam kregen, kun je helaas geen andere spelers tegenkomen. Twee spelers hebben geprobeerd elkaar te vinden door naar dezelfde planeet te reizen maar troffen elkaar daar niet.*



Dat is No Man's Sky op z'n best, als je om je heen kijkt, overal naartoe kunt vliegen en bedenkt dat er letterlijk een heel universum is om te ontdekken.

## Survivallen... in space

"Maar Nino, wat doe je nou precies in No Man's Sky?????" Als ik een euro kreeg voor elke keer dat iemand me deze week die vraag stelde, kon ik een nieuwe GAME-PC INCLUSIEF VR-BRIL kopen.

Het antwoord is simpel; je bent vooral bezig met het zoeken naar grondstoffen. Je hebt brandstof nodig om te kunnen vliegen, je hebt (onder andere) metalen nodig om upgrades te kunnen maken, je hebt grondstoffen nodig om je alsmaar leeglopende Life Support intact te houden en je hebt edelmetalen en andere waardevolle spullen nodig om geld te verdienen.

Je kunt ervoor kiezen om een (super wazig) verhaaltje te volgen, je kunt ervoor kiezen om te gaan handelen, je kunt ervoor kiezen om zo snel mogelijk naar het centrum van het universum te reizen, maar in de praktijk ben je vooral bezig met minen en craften.

In dat opzicht verschilt No Man's Sky dan ook weinig van de duizenden survival games op Steam. Qua core gameplay is het makkelijk vergelijkbaar met een Don't Starve, Minecraft of Subnautica.

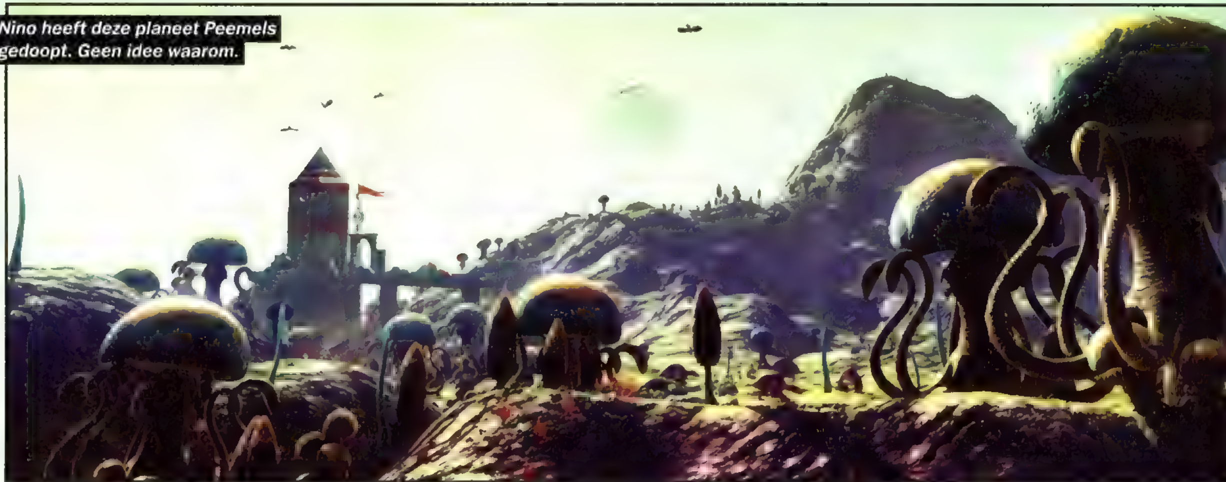
Naast het constante gezoek naar grondstoffen, frustreerde No Man's Sky mij vooral door de super beperkte inventory en het constante managen daarvan. Je inventory zit de godganse tijd vol en je bent de hele tijd bezig om dingen te verkopen en te verwijderen om ruimte te maken voor dat ene ding dat je écht nodig hebt.

Het helpt ook niet dat essentiële items (je mining ray en de motoren van je ruimteschip) en zelfs upgrades (om langer te kunnen sprinten bijvoorbeeld) kostbare ruimte in beslag nemen.

Je kan je inventory upgraden, maar voordat ik zo ver kwam was ik allang gefrustreerd. Misschien omdat ik zo veel mogelijk voortgang in zo min mogelijk tijd wilde boeken omwille van de review, maar desalniettemin een frustrerende aangelegenheid.

**weetje • weetje**

***Als je van plan bent om alle planeten in No Man's Sky te bezoeken ben je wel even bezig, de game kent er namelijk 18.446.744.073.709.551.616.***



*Nino heeft deze planeet Peemels gedoopt. Geen idee waarom.*

## Afwisseling

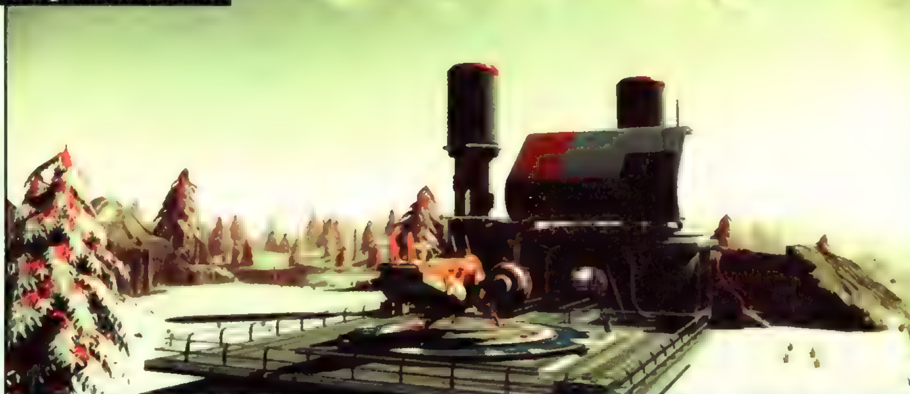
Ik wil niet zeggen dat No Man's Sky een en al ellende is hoor, begrijp me niet verkeerd. Het ontdekken van een nieuwe planeet blijft leuk, zeker omdat er redelijk wat variatie in de flora en fauna zit. Ik heb een aantal bizarre planeten met megavreemde dieren en absurde planten gezien en dat was tof. Helaas is die variatie niet doorgetrokken naar andere aspecten van het spel. Zo zien bijna alle alien-basissen er hetzelfde uit, zit er in elk sterrenstelsel een space station (ik heb dertig stelsels bezocht op moment van schrijven) en zien die stations er altijd nagenoeg hetzelfde uit.

Ik heb het idee dat ik na twee dagen spelen al tegen de randjes van de game aan loop, en dat is voor mij echt te karig voor een game van zestig euro. En ook helemaal niet wat ik van deze 'eindeloze' game had verwacht.

Misschien had ik er te veel van verwacht. Misschien ontpopt No Man's Sky zich na verder spelen als een prachtige vlinder, of misschien zorgen toekomstige updates (zoals de beloofde update die base building toevoegt) ervoor dat No Man's Sky alsnog de klassieker wordt waar iedereen op hoopte. Ik ga hem in ieder geval verder spelen, zodat ik uiteindelijk een weloverwogen oordeel kan publiceren op PU.nl.

Ik had dat graag op deze twee pagina's gedaan, maar helaas hebben de late aanlevering en de deadline van ons magazine dat onmogelijk gemaakt.

Ik wil je in ieder geval vast meegeven dat je je verwachtingen beter kunt bijstellen als ze net zo hoog waren als de mijne. Dan kan het uiteindelijk alleen maar meevallen.



*Wel een beetje herhalend hoor, dat No Man's Sky. Je vliegt van Hoth naar her.*



*Jammer van die blokkerige graphics.*



**SCORE ??** CHECK PU.NL

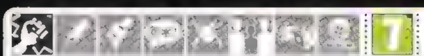
Na twee dagen spelen ben ik nog niet echt overtuigd door No Man's Sky. Het voelt een beetje als de professions in een MMORPG, maar dan zonder de beloningen. Of dat nog verandert, lees je op **pu.nl/nmsreview**.

**NINO**



Hoe lang No Man's Sky duurt en hoe lang het leuk blijft durf ik echt nog niet te zeggen.

**?? UREN**



**BASICS**

SPACE SIM / SURVIVAL
HELLO GAMES / SONY (PS4)
1 SPELER
OUT NOW

# ABZÛ

GOLD AWARD

**Spetter pieter pater, lekker in het water, Nino speelde ABZÛ en de review kwam dus... precies op tijd natuurlijk. Hij is Jan niet.**

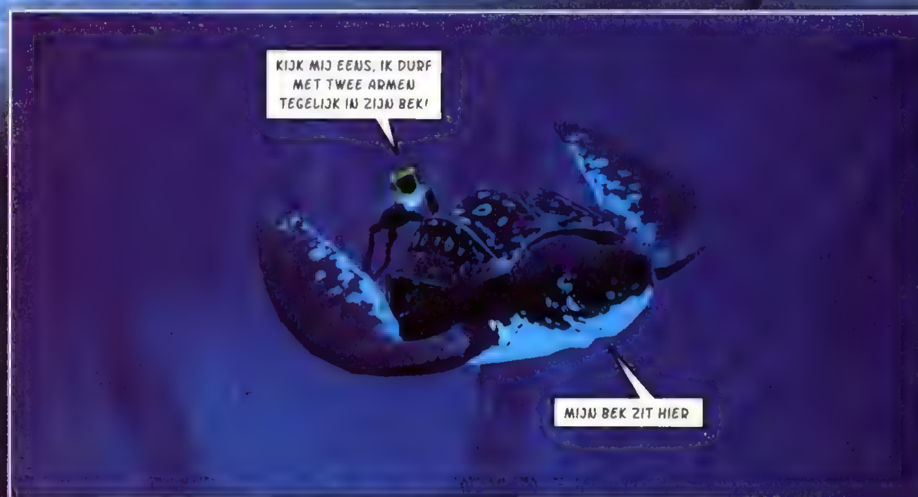
Als je dacht dat No Man's Sky de zomer voor zichzelf had, heb je lopen slapen en het nieuws over ABZÛ gemist. Kan gebeuren, want de nieuwe game van een deel van de studio achter Journey heeft een beetje onder de radar gevlogen. Toch verdient dit kunstwerkje alle aandacht dat het kan krijgen. En de game verdient zeker je aandacht als je zo'n gamer met smaak bent, die net als ik heel veel van Journey heeft genoten.
Ben jij zo iemand? Dat stel ik voor dat je stopt met lezen, je PS4 of PC aanslingert en ABZÛ binnenhaalt.
Want ik kan er lang over lullen, ik kan er kort over lullen, maar als je Journey leuk vond is ABZÛ het beste wat je deze maand met twintig euro kunt doen.
Heb je nog twijfels? Ben je niet bekend met Journey? Zijn de prachtige screenshots op deze pagina's niet genoeg om je over te halen? Lees dan maar verder.



**weetje • weetje**
*Geïnspireerd om games te maken na het spelen van ABZÛ? De game is gemaakt in Unreal Engine 4 en die is gratis te downloaden, succes.*

## Datspelletjes-bedrijf

ABZÛ is het resultaat van een proces dat in 2006 in gang werd gezet met de oprichting van thatgamecompany, een indie studio opgericht door twee Amerikaanse studenten: Jenova Chen en Kellee Santiago. Na een 'interactieve media'-studio had het tweetal de droom om games te maken die de speler emotioneel raken.
De studio sloot een exclusiviteitsdeal met Sony en leverde Flow in 2006, Flower in 2009 en Journey in 2012. Die eerste titel kon me niet bekoren, maar sinds de release van Flower ben ik groot fan van het werk van thatgamecompany. Flower was een van de eerste games die een prachtige esthetiek combineerde met unieke gameplay en ik heb me zelden zo zen gevoeld met een controller in m'n handen. Flower valt echter in het niet bij het briljante Journey.




## Journey

Journey is het magnum opus van thatgamecompany, een geniale combinatie van unieke gameplay, prachtige graphics en een soundtrack die goed was voor een Grammy-nominatie.
De gameplay laat zich het best omschrijven als een meeslepende reis door een gortdroge woestijn, heel rustgevend en vooral heel apart. Soms kom je andere spelers tegen maar de game kent geen voicechat, je kan je poppetje alleen laten zingen en je kan samen op pad.
Na drie uur is de 'ervaring' over en vraag je jezelf af wat de f**k je net hebt meegemaakt.
Journey is een game als geen ander. Maar weinig games komen erbij in de buurt. Maar dat is ABZÛ dus wel gelukt.
De reden dat ik zo uitgebreid inga op de historie van thatgamecompany is niet omdat zij ABZÛ hebben gemaakt (dat is namelijk gedaan door een nieuwe studio, Giant Squid genaamd), maar omdat de invloeden zo overduidelijk zijn dat er net zo goed een logo van thatgamecompany aan het begin van ABZÛ had kunnen staan.
Dat is ook niet vreemd, zowel de componist als de art director van de briljante woestijngame stonden aan de wieg van deze game. Als je heel kort



*Er komt ook een VR-versie van ABZÛ. Vis-tual Reality, heet dat dan.*

door de bocht wil gaan, zou je ABZÛ zelfs Journey: De Onderwater Editie kunnen noemen, en dat is prima.



## Journey met water

Net als Journey heeft ABZÛ geen spannende game-elementen, weinig uitdaging en weinig dingen om je druk over te maken.

Net als Journey is ABZÛ een kalmerende reis, echter voert de reis je dit keer niet door een gortdroge woestijn maar door een rijk gevulde onderwaterwereld vol prachtige flora en fauna.

Als soort van duikfiguurtje baan je je een weg door de vissen en de planten om langzaamaan een soort verhaal te ontrafelen.

Verwacht geen epische Plottwists of expliciete narratief, ABZÛ draait om symboliek die je makkelijk kan negeren als je gewoon wil chillen. Want chillen is het belangrijkste speerpunt van ABZÛ.

Het gaat zelfs zo ver dat de game een aparte knop heeft ingebouwd om te mediteren. Als je dat doet, gaat je poppetje (geen idee of het een hij of een zij is en of het wel of niet ABZÛ heet) op een steen zitten en volgt de in-game camera een willekeurige vis. Een uitstekende screensaver, mocht je daar naar op zoek zijn.

Na een uurtje of twee zwemmen rollen de credits alweer door het beeld. Geen verrassing (had ik al gezegd dat ABZÛ op Journey lijkt), en wat mij betreft ook totaal geen probleem voor een game van twintig ekkies.

ABZÛ doet ook niks om een tweede playthrough te stimuleren (op een paar collectables en trophies na), maar als ik kijk naar hoe vaak ik Journey nog heb doorgespeeld na mijn eerste sessie is dat ook niet nodig.

> **"De graphics zijn wonderschoon, de muziek is oorstrelend en de hele ervaring is ronduit indrukwekkend."**

## Ronduit indrukwekkend

Is ABZÛ dan de perfecte opvolger? De Journey van 2016? Helaas niet helemaal. Deels [illegible] ABZÛ een slechte game is, ik raad hem zelfs van harte aan.

De graphics zijn wonderschoon, de muziek is oorstrelend en de hele ervaring is ronduit indrukwekkend. Zeker voor twee tientjes ben je een sukkel als je deze laat liggen. Als je ook maar een beetje van Journey hebt genoten, heb je hem natuurlijk allang gekocht. ✪





Zie je ook niet vaak, walvissen met anorexia.

**weetje • weetje**
*ABZÛ is een contaminatie van het sumerische Ab (water) en Zu (weten). Het betekent zoiets als een oceaan van kennis. Thanks, Wikipedia!*

**SCORE 90**

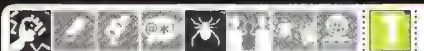
ABZÛ is prachtig, rustgevend, oorstrelend en meer van dat. Helaas niet zo baanbrekend als Journey destijds was, maar evengoed een hele bijzondere game die je gewoon gespeeld moet hebben.

NINO



ABZÛ is niet veel langer dan de gemiddelde film, maar dat is precies goed.

2 UREN



**BASICS**

ZWEMSIMULATOR
GIANT SQUID / 505 GAMES
1 SPELER
OUT NOW



# I AM SETSUNA

**De normaal altijd zo vrolijke Florian ligt soms heel stiekem zachtjes in bed te huilen. Niet omdat hij niet kan slapen van alle energiedrankjes, maar omdat hij de oldschool Japanse RPG's mist. Gelukkig bleef zijn kussen deze maand droog.**

REVIEW

PC · PS4




Door westerse invloeden zijn de JRPG's behoorlijk veranderd de laatste jaren. De games zijn over het algemeen sneller en actievoller geworden, waardoor er geen ruimte meer is voor turn-based battles, irritante muziekjes, gevoelige characters en vreemde Japanse verhalen.
Toch ben ik blijkbaar niet de enige die dat soort dingen mist. Want Square Enix heeft een kleine studio opgezet, genaamd Tokyo RPG Factory, die puur en alleen oldschool JRPG's maakt. I Am Setsuna is de eerste game die uit die fabriek rolt. Het is een liefdesbrief aan het genre geworden... maar dan wel zeer clichématig geschreven.

## Simplistisch

I Am Setsuna ziet er uit als een remastered version van een willekeurige oude JRPG.
Je hebt een top-down view over de wereld. Characters en graphics zijn exact wat je verwacht van een oldschool JRPG in een nieuw jasje. Je kunt zeker zien dat het geen oude game is, maar bepaalde effecten zijn expres simplistisch gehouden om te passen in de stijl. Hetzelfde geldt voor de muziek, die bestaat volledig uit simpel pianogepingel. Het heeft zo z'n charme, maar heel spectaculair is het allemaal niet.

## Voorspelbaar

Het verhaal is heel typisch. De wereld leeft in vrede, zolang er elke 10 jaar een offer wordt gebracht aan het ultieme kwaad. Elke 10 jaar wordt er iemand gekozen die geschikt is om de lastige reis naar de offerplek af te leggen en sterft daar voor een nieuwe cyclus van 10 jaar vrede voor de hele mensheid.
De laatste keer heeft het offer echter maar weinig nut gehad. Met een team van de beste warriors reis jij nu naar de offerplek om een extra offer te brengen, in de hoop dat daarmee de zaak is opgelost.
Uiteraard is niets wat het lijkt en de stront vliegt al snel tegen de ventilator.
Super voorspelbaar en het verhaal lijkt wel heel erg op dat van vele andere JRPG's. Vooral dat van Final Fantasy X.



**weetje • weetje**

***Mensenoffers komen niet alleen in videogames voor. Vooral de oude Azteken en Maya's hadden er een handje van om hun Goden te pleasen met rituele moorden, soms zelfs op kinderen.***





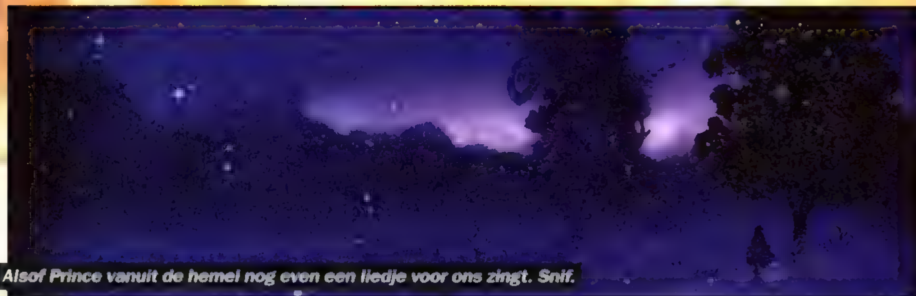

**"Een fantastische trip down memory lane."**

## Active Time Battle

Het battle systeem wordt Active Time Battle (ATB) genoemd en is eigenlijk één op één overgenomen van – bijvoorbeeld - Chrono Trigger.
ATB houdt in dat de battles wel turn-based zijn, maar alleen op het moment dat je in het bekende menu zit waarin je attack, magic en items kiest.
Als je niets doet, gaat de battle dus gewoon door, maar dat kan ook in je voordeel werken. Je bouwt dan namelijk extra kracht op, waardoor je volgende attack extra veel schade doet.
Soms kan je een vijand sneller omleggen door even te wachten en een krachtige attack te doen, in plaats van met 2 verschillende characters een normale attack te doen.
ATB zorgt voor een vleugje tactiek en snelheid in de turn-based battles.

## Haat/liefde

Op papier is I Am Setsuna alles waar ik en vele andere liefhebbers van de oude stijl JRPG's al jaren naar verlangen. Het is een fantastische trip down memory lane, waardoor je acuut weer weet waarom je ooit zo verliefd was op dit soort JRPG's. Maar ondanks dat heb ik toch een beetje een haat/liefde-verhouding met de game.
Ja, al die oldschool-elementen zitten er in, maar niets ervan blinkt echt uit. Het is allemaal heel droog, er zit geen magie in. Ontwikkelaar Tokyo RPG Factory heeft heel goed gekeken naar wat de JRPG's van vroeger nou zo leuk maakte. Ze hebben al die elementen in I Am Setsuna gestopt, maar vervolgens vergeten het een eigen smoelwerk te geven.



*Alsof Prince vanuit de hemel nog even een liedje voor ons zingt. Snif.*

**SCORE 78**

I Am Setsuna is absoluut vermakelijk voor de wat oudere gamer die vroeger heeft genoten van JRPG's. Voor hen is de game een feest van herkenning, maar verwacht geen episch avontuur dat je net als die oldschool games nooit meer zal vergeten.

FLORIAN



Uitgespeeld in 20 uur, maar als je alles wilt zien en doen ben je wel 30 uur bezig.

20 UREN

7

**BASICS**

JRPG
TOKYO RPG FACTORY / SQUARE ENIX
1 SPELER

# FURI



**Het zijn vaak de gamers met een Napoleon-complex, zoals onze eigen Samuel, die zich aangetrokken voelen tot moeilijke games. Niet geheel toevallig was hij ook de eerste die zich aanmeldde om FURI eens goed uit te wonen.**






'Elke game heeft een boss rush modus nodig. Zelfs games zonder daadwerkelijke boss battles', tweette ik onlangs nog. Mijn liefde voor een goede eindbaasconfrontatie definieert zo'n beetje mijn liefde voor games. Een goede boss battle is als een examen; eentje die jou dwingt te groeien als gamer en je vervolgens beloont met een gevoel van trots, opluchting en bevrediging.

En dat is waarom ik de boss rush (een modus waarin je alle boss battles in één doorlopende marathonsessie moet proberen uit te spelen) zo ontiegelijk tof vindt om in games aan te treffen, zoals onlangs nog in Kirby: Planet Robobot (waar het 'The Arena' heette). FURI lijkt daarom specifiek gemaakt te zijn voor mensen als ik, want het is één grote boss rush. Het is een serie van tien immense en intense boss battles, en het neemt bijna op geen enkel moment gas terug. Een half uurtje FURI spelen zuigt net zoveel energie uit je als bijvoorbeeld een middagje Skyrim, en het is precies díe intensiteit die mij die unieke 'gaming-high' geeft waar ik continu naar op zoek ben.

## Zware aanval

Verfrissend is ook het feit dat FURI dusdanig op z'n strakke gameplay vertrouwt dat het je vanaf moment één alle skills geeft om élke baas mee te verslaan: hakken, schieten, pareren en ontwijken. Geen upgrades of dergelijke dus; een zeer kranige designkeuze die dat eerder genoemde gevoel van meesterschap alleen maar versterkt.

> **"Verfrissend is dat FURI dusdanig op z'n strakke gameplay vertrouwt dat het je meteen alle skills geeft om élke baas mee te verslaan."**

FURI is een moeilijke game waarin je vaak zult doodgaan, maar de intimiteit die je met de simpele doch diepgaande gameplay ontwikkelt, zorgt ervoor dat die 'okay, nog één keer proberen' mentaliteit de overhand krijgt.

Na een uurtje of twee merk je dat je instinctief geavanceerde moves begint te doen, zoals het opladen van een zware aanval met je katana terwijl je een vijandelijk schot ontwijkt, of het op de milliseconde perfect pareren van een gigantische laserzeis (waarna je uiteraard meteen een extreem bevredigende en stijlvolle tegenaanval mag doen).

FURI heeft een verhaal, maar de focus ligt op de gameplay en het herkennen van patronen; daarmee is het een ode aan legendarische old skool games zoals Punch-Out!! en Mega Man.

## Bullet Hell

FURI is echter vooral esthetisch onvergetelijk. De sterke neonkleuren weten goed te verbloemen dat het hier om een indiegame gaat en de boss battles zijn met name memorabel dankzij hun unieke kleurenpalet, zoals futuristisch blauw of woestijngeel. Gecombineerd met de beste elektro en synthwave soundtrack sinds Hotline Miami, doet FURI dingen met je zintuigen waar duurdere AAA-producties strontjaloers op kunnen zijn.

Maar, zoals ik al zei, is FURI een game die zich focust op marathonachtige uitdagingen... en het is nét niet goed genoeg om continu je goodwill te behouden bij al die ellenlange, dertig minuten durende boss battles. Dat je bijvoorbeeld niet kunt zien hoe ver je ontwijk-move reikt naarmate je de knop langer ingedrukt houdt, zorgt ervoor dat sommige van de (conceptueel toffe) 'bullet hell' secties oneerlijk voelen; een gevoel dat funest kan zijn voor zo'n veeleisende game als deze.

Het herspelen van Metal Gear Rising - een game die qua gameplay vergelijkbaar is - bewijst dat FURI ook met z'n audiovisuele hints nét niet strak genoeg is om het pareren perfect uit de verf te laten komen. En dat is zonde. FURI is een dijk van een game - ééntje die precies weet wat ik lekker vind - maar die een potentieel legendarische status misloopt vanwege dit soort kleine (doch belangrijke) euvels. M'n respect heeft FURI echter zeker. *Boss rushes for life, yo.*



Z'n kapper vroeg: wilt u 't gewoon weer gedekt of deze keer iets Wilders.



**weetje weetje**

*Alle bazen zijn ontworpen door Takashi Okazaki, de man achter de populaire anime Afro Samurai.*

**SCORE 77**

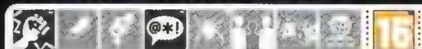
FURI is een prachtige game die niet bang is om potentiële spelers te verliezen in z'n zoektocht naar een onvergetelijk pure ervaring. De ambitie lag wellicht iets te hoog, maar dat maakt de honger naar een strakker vervolg alleen maar groter.

SAMUEL



**Zie je jezelf als een goede gamer? Dan kun je binnen een uur of tien de game voor de eerste keer uitgespeeld hebben. Voordat je aan de moeilijkere FURIER modus begint, uiteraard.**

10 UREN




**BASICS**

HACK & SLASH
THE GAME BAKERS
1 SPELER
OUT NOW

# OOK GESPEELD OMDAT LEKKER WEER GEEN EXCUUS IS

## O JA, DAT KON DE GAMEPAD ALLEMAAL OOK NOG



**Titel:** 3Souls
**Platform:** Wii U
**Prijs:** € 3,60

Puzzelplatformer 3Souls is, in tegenstelling tot de meeste eShop indiegames, **exclusief voor de Wii U ontwikkeld**. En dat vind ik tof, vooral omdat het redelijk slim gebruik maakt van alle features van de GamePad; iets wat veel te weinig Wii U-games hebben gedaan.



Zo moet je bijvoorbeeld in de microfoon blazen om een ventilator te activeren, de GamePad bewegen om een beveiligingscamera te bedienen, en "stof" van het touchscreen vegen om een kaart te kunnen lezen.
**Beetje wat de Vita-versie van Tearaway ook allemaal probeerde**, maar gelukkig op veel minder oppervlakkige wijze.
3Souls voelt (en oogt) verder behoorlijk basic, wat de uitdaging van de puzzels gelukkig niet in de weg zit. Prima spelletje dus, al smaakt het plezier wat bitterzoet. Want hadden we dit soort games niet veel vaker en grootser op de Wii U moeten krijgen?

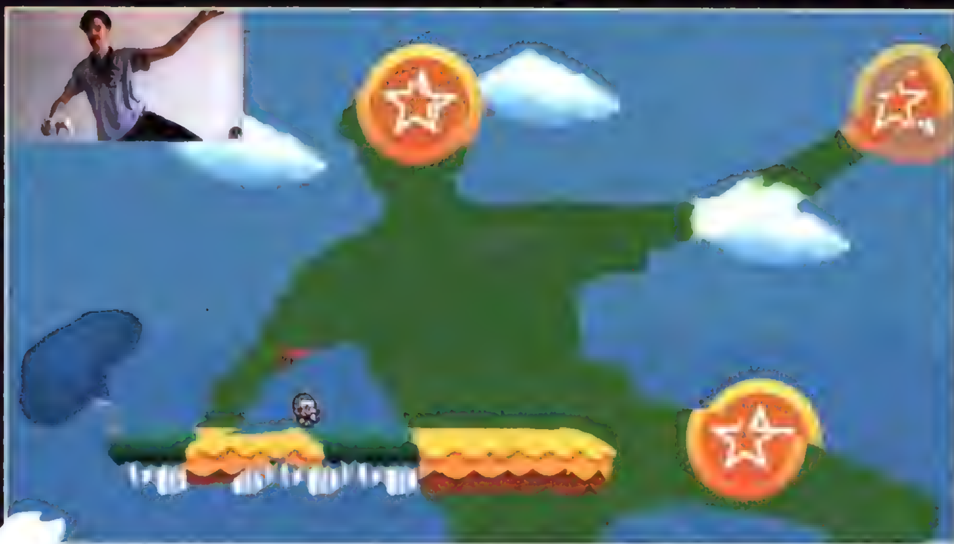
**SCORE:**



## EEN NIEUWE DIMENSIE VOOR GAMEN MET



**Titel:** Fru
**Platform:** Xbox One (+ Kinect)
**Prijs:** € 14,99



Dikke kans dat jij nog nooit een Kinect in je bezit hebt gehad, of het glurende apparaatje allang een enkeltje Marktplaats hebt gegeven. Per slot van rekening zijn de goeie titels voor deze enigszins gefaalde (minder gefaald dan de Move, laten we eerlijk zijn) op twee handen te tellen: een paar delen Dance Central, die Sesamstraat-game van Double Fine, Kinectimals, The Gunstringer en dan zijn we er wel zo'n beetje. De meeste daarvan verschenen zelfs nog voor de 360-versie van de Kinect, op de Xbox One is het helemaal janken wat betreft dit apparaat, ondanks dat ie een stuk beter functioneert dan z'n voorganger. **Maar nu... is er Fru.**



Gemaakt door Through Games, een kersverse ontwikkelaar gevestigd in Breda, is Fru **misschien wel een van de slimste, meest innoverende titels die ik in tijden heb gezien.** In de basis is het een platformgame waarin je een meisje met een vosmasker van de ene kant van het scherm naar de andere moet krijgen, maar door middel van de Kinect wordt er letterlijk een nieuwe dimensie aan de gameplay toegevoegd. Het cameraatje registreert namelijk de omlijning van je lichaam en projecteert dit in het level, waardoor je je lijf kunt gebruiken om obstakels te overwinnen.
Eerst zie je in je silhouet objecten die je normaal niet kan zien, en zo kan je jezelf gebruiken om platforms te laten verschijnen. Later bestaat je lichaam plotseling uit water en ontstaan er heel andere puzzels...

Ik heb mezelf in flink wat aparte houdingen moeten wringen voor deze game en dat is natuurlijk wel iets waar je zin in moet hebben als je je X1 aanzet.
Fru verwacht dat je met je controller in de hand een X, een cirkel of een lopende brug van je

# TETRIS MAAR DAN LEUKER



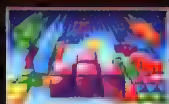
**Titel:** Tricky Towers
**Platform:** PS4 / PC
**Prijs:** 14,99



Ken je Tetris? Vind je Tetris leuk? Dan moet je Tricky Towers checken want dat vind je dan minstens zo leuk.
**Het is een soort Tetris met physics.** De blokken vallen net als in Tetris onophoudelijk in beeld, alleen moet je er nu een zo hoog mogelijke toren mee bouwen. Je hebt power-ups om elkaar het leven zuur te maken en je moet goed nadenken bij het stacken want een instabiele toren is precies wat je probeert te voorkomen.

Ik kan er lang over lullen, ik kan er kort over lullen, maar **als je een drietal vrienden en wat biertjes erbij haalt zal je je met Tricky Towers niet vervelen.** In je eentje ook niet trouwens.
Ik hoop dat je dit in augustus leest, want dan is Tricky Towers nog gratis bij PlayStation Plus. Vanaf september kost 'ie 15 euro, wat weer een beetje aan de hoge kant is naar mijn smaak. Snel downloaden dus, baklap.

**OORDEEL:**



# OOK ROBOTS HATEN ALIENS





**Titel:** XCOM 2: Shen's Last Gift
**Platform:** PC
**Prijs:** € 9 ,99

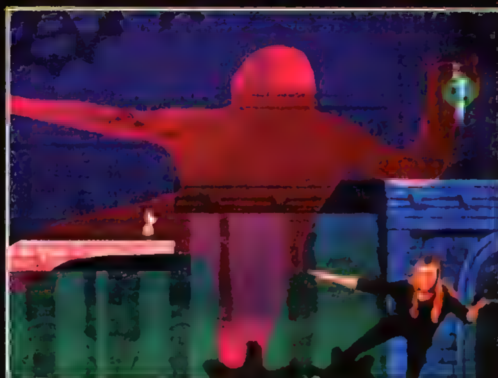
**120** zalige uurtjes heb ik inmiddels al in XCOM 2 gestopt (uitgespeeld op Legend zonder dat er soldaten zijn gesneuveld, oh shit waddup) en **nog steeds word ik blij als er weer DLC voor wordt aangekondigd.** In Shen's Last Gift staat wederom, net zoals in Alien Hunters, een personage uit deel 1 centraal. Namelijk Raymond Shen, de vader van engineer Lilly en de slimme knakker die de vorige keer de Q (James Bond, jeweettoch) uithing. En net als in de vorige DLC speel je in Shen's Last Gift één missie voordat een (vrij) grote verandering de rest van de game voorgoed transformeert.

Die ene missie speelt zich af in een oude, verlaten, met mos overgroeide toren. Best wel sfeervol en dankzij een aantal spannende twists in de gameplay is het een prima inleiding.
Jammer dat de vijanden roestige reskins zijn van ADVENT die je al honderden keren eerder aan stukken hebt geschoten, maar als je op het einde SPARK tot je beschikking krijgt, ben je dat allang vergeten.
**Deze nieuwe klasse is eigenlijk een mix van de MEC Troopers uit XCOM: Enemy Within en de Heavy Weapons Platform uit XCOM: Enemy Unknown** (en de oorspronkelijke X-COM uit 1994). Hij heeft namelijk de powers van een MEC, compleet met raketwerpers en machtige melee-meppen, maar heeft geen menselijke bestuurder en is dus volledig robot. Oh en hij lijkt een beetje op Johnny Five uit de best wel lame-ass film Short Circuit.

Vergeleken met Alien Hunters is Shen's Last Gift **een tikje mager**: een extra klasse is leuk, maar er zijn geen nieuwe uitdagingen waarbij je nieuwe SPARKs goed van pas komen. Voor mij is elk excuus om weer XCOM 2 te mogen spelen PRIMA, maar anderen zullen wat meer voor hun tientje verwachten.

**OORDEEL:**
**Een zuinig cadeautje**

# DE... KINECT!?



zelf maakt, en omdat je waarschijnlijk geen Yoga-instructeur bent, kan dat wel eens onaangenaam worden voor bepaalde spieren.
Maar de beleving is zo bizar uniek en toen er ergens op een kwart van de game ook nog een ietsjepietsje verhaal om de hoek kwam kijken, was ik **niet langer alleen gecharmeerd maar zelfs een tikje verliefd.**
Per slot van rekening moet je voor je vriend of vriendin ook regelmatig letterlijk en figuurlijk de raarste posities aannemen om iets voor elkaar te krijgen.
Anders koop je voor je geliefde eens een Kinect. Is een leuk cadeau, net duur genoeg, en er valt tegenwoordig weer iets leuks mee te beleven.

**SCORE 82**

# RELLEN WAS NOG NOOIT ZO SCHATTIG





**Titel:** Anarcute
**Platform:** PC
**Prijs:** € 14,99

Rellen vind ik prachtig. Niet het voetbalsoort, maar als er honderd krakers zich bij een ontruiming uit alle macht verzetten tegen de ME zit ik met een bak popcorn klaar. [illegible]
Toen ik mijn Steam-code voor Anarcute binnenkreeg was ik dan ook in m'n nopjes, want een combinatie van schattige diertjes en rellen lijkt voor mij gemaakt. Hoe zich dat naar gameplay zou vertalen was beyond me, maar dat maakt niet uit.

De gameplay blijkt echter wél het grote probleem met Anarcute te zijn. Het idee is namelijk prima, [illegible], om zo nog harder te kunnen rellen.
Bij een bepaald aantal dieren in je leger krijg je de beschikking over extra moves, zoals een stomp of de mogelijkheid om gebouwen om te tyfen, en zodoende voltooi je kleine levels. Soms unlock je nieuwe diersoorten, soms kom je nieuwe vijanden tegen, et cetera.

Het probleem is niet dat Anarcute slecht is, het is allemaal wel prima afgewerkt en het bestuurt lekker. Nee, [illegible]
Van een indie game van 15 euro zou je kunnen zeggen dat je ook niet veel meer moet verwachten, maar als je bedenkt dat zoiets als Abzu maar 5 euro duurder is, kan ik lastig aanraden om Anarcute op te pikken.
Misschien een keer in de Steam Sale, dat zou geen gek idee zijn.

**OORDEEL:**



# SSX OP HET WATER



**Titel:** Riptide GP: Renegade
**Platform:** PS4, Xbox One, PC
**Prijs:** € 14,99

Ontwikkelaar Vector Unit geeft geen kloot om realisme en simulators, maar maakt al jaren over de top arcade racers, waarvan de Riptide GP-games het leukst zijn. Renegade is het derde deel en voor het eerst gemaakt voor consoles, in plaats van smartphones! **In Riptide GP: Renegade race je met bloedsnelle hydrojets**, een soort jetski's on steroids, over het water.
In de career mode speel je met een mannelijk of vrouwelijk personage dat wordt verlinkt tijdens een illegale race. Je moet hier twee jaar voor in de bak zitten, maar als je weer vrij bent, zin je op wraak. Uiteraard is de badguy nu de beste racer op aarde en moet jij je weer zien op te krabbelen om zijn aandacht te krijgen. Het verhaal is mega cliche, maar toch een prima opvulling voor tussen de races door.

**In de career mode verdien je geld en skill points als je races rijdt** (vaart?) en level-up gaat. Met het geld kan je upgrades kopen voor je hydrojet. Met de skill points kan je bepaalde perks vrijspelen, zoals het kunnen slipstreamen van je tegenstanders, maar ook nieuwe tricks leren.

Je hebt de perks en upgrades hard nodig, want Riptide GP: Renegade is **best lastig voor een arcade game**. Buiten dat je normale races rijdt in je career zijn er ook Eliminator events waarbij je nooit laatste mag staan en Slalom events, die feitelijk Time Trials zijn, maar dan moet je slalommen. Tot slot zijn er nog de Trick events.





**Tricks spelen een grote rol in Riptide GP: Renegade.** Je kunt verschillende moves uithalen met beide sticks en als je ze goed uitvoert krijg je daar boost voor. De ene trick duurt langer dan de andere en je moet dus goed inschatten hoe lang je in de lucht bent. Je moet er ook voor zorgen dat je niet steeds dezelfde trick doet, anders krijg je er geen boost voor.
Aangezien de hydrojets met een rotgang over de golven stuiteren is het af en toe behoorlijk hectisch om bij alle jumps achter elkaar een andere trick uit te halen. Een soort SSX op het water!



# GOED CONCEPT, SLECHTE CONTENT



**Titel:** Kill Strain
**Platform:** PlayStation 4
**Prijs:** free-to-play

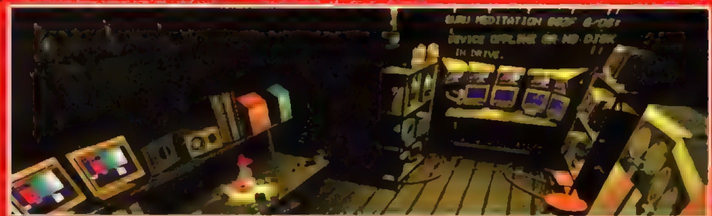
Als ik heel eerlijk ben, heb ik weinig verstand van MOBA's. Games als DOTA 2 en League of Legends zijn nooit een deel van mijn gamingdieet geweest.
Toch klonk de MOBA Kill Strain best aantrekkelijk, niet in de minste plek omdat het 't typische geklik van de computermuis inwisselt voor de gameplay van een twin-stick shooter. En **twin-stick shooters zijn leuk!**

Daarnaast klonk de asymmetrische opzet (vijf humans vs. vijf humans vs. twee geïnfecteerde Strain-monsters) ook intrigerend.
Nou vind ik 't knap dat Kill Strain in ieder geval weet te bewijzen dat MOBA's probleemloos gespeeld kunnen worden op een console, maar verder durf ik niet te zeggen dat ik hier echt plezier mee heb gehad. Dat de game maar **één modus en één map** heeft (geen grap) droeg daar behoorlijk aan bij. "Variety is the spice of life", jongens!

**OORDEEL:**



# BEETJE VREEMD, MAAR WEL LEKKER





**Titel:** Quadrilateral Cowboy
**Platform:** PC
**Prijs:** € 19,99

**Brendon Chung is een fascinerende indie-ontwikkelaar** die al sinds 1999 aan het zwoegen is. Sinds 2008 is hij een legende in bepaalde kringen. Dat was namelijk het jaar dat de beste man Gravity Bone uitbracht, een gratis game die op de Quake 2 engine draait en in de indie scene legendarisch is geworden door het unieke stijltje.
Gravity Bone duurt maar 20 minuten en vertelt een absurdistisch verhaal over een spion. Kan hem van harte aanraden, want naast dat hij gratis en kort is, is het ook gewoon een hele toffe ervaring.

Na Gravity Bone heeft Chung nog wat minder boeiende games uitgebracht (Thirty Flights of Loving was wel heel gaaf), en vooral gewerkt aan Quadrilateral Cowboy, zijn nieuwe meesterwerk.
Quadrilateral Cowboy (zeg dat maar eens drie keer snel achter elkaar) is een bizarre game waarin je een hacker speelt die aan de hand van terminal commands alarmsystemen moet omzeilen, om aldus in te breken en shit te jatten. **Een soort combinatie van een heist game als The Swindle en een hack game als Hacknet dus.**
Ik vond het wel geinig, andere reviewers zijn er helemaal lyrisch over maar of ik hem aan zou raden? Denk het niet. Iets te absurd en abstract voor mijn smaak.

**OORDEEL:**





Ik heb me goed vermaakt met Riptide GP: Renegade, al moet ik wel zeggen **dat de game halverwege verandert in een grindfest**. Je hebt knaken nodig voor upgrades, omdat je anders simpelweg kansloos bent, maar je verdient te weinig in de races. Hierdoor moet je races doen die je al eerder hebt gedaan en dat gaat snel vervelen.

Grafisch en technisch ook niet echt indrukwekkend, maar de gameplay is prima voor een weekendje lol. Ook met vrienden trouwens, want de game ondersteunt **4 player splitscreen!**

**SCORE 70**

# RANDOM SLACHTEN MET DUIVELSE GEITEN



**Titel:** Total War: Warhammer – Call of the Beastmen
**Platform:** PC
**Prijs:** € 9,99



Ik voel me rijk als een koning, want twee van mijn favoriete strategy games of all time krijgen DLC deze maand. Yum! Hoewel het nieuwe speelbare ras voor Total War: Warhammer wel **een beetje een dubieus geval** is...

De Beastmen. Zo heet het nieuwe ras dat deze DLC naar Total War: Warhammer brengt. Het betreft een soort geitenversie van de al bestaande Chaos, met een paar gameplay mechanics van de Greenskins.
**Waarom hiermee het spits van nieuwe factions afbijten**, terwijl het Warhammer-universum de keuze heeft uit allerlei, veel meer tot de verbeelding sprekende wezens als de Wood Elves, Skaven en de Lizardmen, om er maar eens een paar te noemen? Misschien moet Creative Assembly nog wat bewaren voor de komende delen, want Total War: Warhammer gaat een trilogie worden, maar dan nog is de Beastman een nogal saaie keuze.

Ten tweede is de bijbehorende campaign, An Eye for an Eye, niet op alle vlakken geslaagd. Je quests zijn vaak niet handig of slecht getimed, waardoor je ze meestal moet skippen of heel moeilijk moet doen om ze te halen, en **je chapter objectives komen simpelweg neer op het afslachten van de ene factie na de andere.** Dergelijke random moordzucht hebben we al een keer gehad met de Greenskins, met als grote verschil dat die veel meer persoonlijkheid hebben.

Niet dat Call of the Beastmen een volledige teleurstelling is, trouwens. **Het snelle karakter van de factie zorgt voor pittige potjes** en er zitten een aantal interessante, unieke units tussen. Maar uiteindelijk is de gratis DLC die we meteen na de launch kregen, die met de vergelijkbare Chaos Warriors, een stuk boeiender.

**OORDEEL:**




# SIMPEL, LELIJK, RANDOM... EN FANTASTISCH!



**Titel:** Alien on the Run
**Platform:** Nintendo 3DS
**Prijs:** € 4,99

Alien on the Run is **de grootste eShop-verrassing van het jaar** tot nu toe. Het is zo'n spelletje waarvan je de eerste minuut denkt 'mwuah, best grappig'. Maar een kwartier later zit je keihard te lachen.

**Je bestuurt de alien uit de titel, die uit een vijandig ruimteschip moet zien te ontsnappen.** Dit doe je door heel simpel naar de uitgang van de meer dan 80 levels te rennen, terwijl het schip je continu probeert te dwarsbomen met speciale zuigstralen. Nou kun je deze stralen ontwijken, maar je kunt er ook voor kiezen om ze te vernietigen door, eh, snel door ze heen te glijden. Als je dit met de juiste timing doet (door simpelweg tijdens het rennen op de B-knop te drukken) dan worden er een paar extra secondes aan je tijdslimiet toegevoegd. Ook word je beloond met een korte, onverklaarbare en hilarische animatie waarbij de alien raar poseert of opeens een gek kostuum aanheeft (zoals een samuraiharnas of Michael Jackson-kleding).



Beter kan ik het niet uitleggen: **je rent van A naar B en vernietigt ondertussen zuigstralen door op je buik te glijden, waarbij je elke keer getrakteerd wordt op een maffe pose.** Dit concept zou geen verslavende gameplay mogen opleveren, maar dat doet het dus wel.

Het is allemaal extreem simplistisch, maar de game wordt wel continu uitdagender dankzij strengere tijdslimieten en moeilijkere obstakels, zoals zuigstralen waar je niet doorheen kunt glijden. **Ook verschijnen op de juiste momenten kleine rhythm-action mini-games**, waarbij je op het juiste moment op de knop moet drukken om... te boksen tegen een robot, bijvoorbeeld. Of om gelanceerd te worden door een gigantische handschoen. Dat soort spul.







Alien on the Run doet soms denken aan het geweldige WarioWare. Correctie: **eigenlijk doet de game de hele tijd denken aan WarioWare, want ook die game was doordrenkt met een vergelijkbare soort maffe, hyperactieve humor.** Alien on the Run is gemaakt met een klein budget (wat onder andere merkbaar is aan het gebrek aan 3D-ondersteuning en het visueel saaie, herhalende level design) maar dat doet gelukkig nauwelijks af aan de belachelijk vermakelijke gameplay.
Dit is nou het type game waar de eShop nou voor gemaakt is. Halen.

**SCORE 85**

# PULARIA

**Deze maand hebben we een hippe, mintgroene bluetooth speaker van Deense makelij, een betaalbare muis- en toetsenbord-combinatie én een koptelefoon die je niet koopt maar húúrt.**



COOLERMASTER

## MasterKeys Lite L Combo

**EEN BEETJE GAMING TOETSENBORD HEEFT TEGENWOORDIG 6 TRILJOEN LICHTCOMBINATIES ONDER DE TOETSEN, ANDERS HOOR JE ER NIET MEER BIJ. EN HET LIEFST ZIJN DIE TOETSEN OOK NOG EENS MECHANISCH. PROBLEEM: JE BENT ZO 100 TOT 200 EURO KWIJT VOOR ZO'N STUK HARDWARE, EN NIET IEDEREEN ZIT ZO RUIM IN Z'N SLAPPE WAS.**

Coolermaster komt nu met een zeer betaalbaar alternatief dat mechanische toetsen nabootst. Deze switches zouden 12 miljoen aanslagen moeten meegaan met een activatiekracht van 50 gram.
Het keyboard tikt en gamet dan ook prima, al voelt de ervaren gamer na een tijdje wel licht het verschil met een echt mechanisch toetsenbord. Echter, als je met die wetenschap kunt leven is deze MasterKeys Lite L Combo zeer goed te doen, je krijgt er namelijk ook nog een simpel maar doeltreffend gaming muisje bij. Die muis herbergt een Avago 3050 optische sensor met een maximale resolutie van 2.000 DPI en voorziet in zes knoppen.
En dat alles voor net geen 6 tientjes.





**PRIJS: € 59,95**

GERRARD STREET

## Gerrard Street Headset

**HET IS EEN BEETJE EEN TREND TEGENWOORDIG: GEEN SPULLEN KOPEN MAAR DIENSTEN HUREN. STREAMINGDIENSTEN ALS SPOTIFY EN NETFLIX ZIJN DAAR DE BEKENDSTE VOORBEELDEN VAN. MAAR EEN KOPTELEFOON DIE JE HUURT IN PLAATS VAN KOOPT HADDEN NOG NIET VOORBIJ ZIEN KOMEN.**

Het idee achter het (Nederlandse) Gerrard Street koptelefoons, die volledig modulair zijn, en je zelf binnen een paar minuten in elkaar zet, is dat koptelefoons volgens de makers best snel stuk gaan. Kun je weer een nieuwe kopen.
Bij Gerrard Street betaal je 7,50 per maand en als een onderdeel stuk is, wordt dat gratis naar je huis verstuurd - of dat nu het snoer, de hoofdband of de klankkasten betreft.
Die klankkasten zijn trouwens gemaakt door één van de toppers op het gebied van speakers; het Nederlandse bedrijf Scheek Loudspeakers. De kwaliteit van deze headset is dan ook prima-de-luxe!
We vinden het argument "koptelefoons gaan snel stuk" niet heel overtuigend (je kunt er ook gewoon zuinig mee omgaan, toch?), maar met Gerrard Street ben je wel in een keer klaar.



**PRIJS: € 7,50 PER MAAND OF € 500,- VOOR EEN LEVENSLANG ABONNEMENT**

LIBRATONE

## One Click

**DRAADLOZE BLUETOOTH SPEAKERS ZIJN HIP. WANT OOK AAN HET STRAND OF IN HET PARK MOETEN WE ONZE MEDEMENSEN NATUURLIJK VERRIJKEN MET ONZE EIGEN MUZIEK- EN/OF GAMESMAAK.**

De BOOM-serie van Ultimate Ears claimt al een tijdje de top in het duurdere segment, maar het Deense Libratone gaat ook hard omhoog. Naast hun ZIPP-speakers (trendy stoffen luidsprekers met verwisselbaar hoesje), hebben ze nu een GO-lijn die echt bedoeld is voor onderweg en buiten. De ONE Click is volgens de makers het 'vlaggenschip', oftewel de duurste, dus die hebben we dan ook maar meteen aangevraagd (zo zijn we dan ook wel weer).
De One Click kent verschillende gekleurde uitvoeringen. Wij kregen de gewaagde mintgroene, maar veel belangrijker is de rubberen, afneembare ring om het ding. Hierdoor kun je er grote en kleine lussen aan bevestigen. Handig, want zo hang je deze speaker bijvoorbeeld in een boom of aan een fietsstuur. Nóg belangrijker is natuurlijk het 360 graden geluid, en dat is zonder meer prima te noemen: vol en gelaagd, met helder onderscheid tussen de hoge en lage tonen. Installatie, activatie via bluetooth en opladen zijn allemaal een fluitje van een cent.
De UE BOOM heeft er dus een geduchte concurrent bij, zowel qua design als sound!



**PRIJS: € 199,-**

# QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

**Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!**

prijsvraag@powerunlimited.nl





**1**

**Hoe zou je ABZÛ kunnen beschrijven als je kort door de bocht wilt gaan?**

A) Journey: De Onderwater Editie
B) Grand Theft Auto: De Vreedzame Editie
C) Kirby: De 18+ Editie

**2**

**Welke beroemdheid deelt zijn voornaam met de redacteur die de Civilization IV-preview schreef?**

A) Jan Smit
B) Marvin Gaye
C) Samuel Jackson

**3**

**Waar doet Headlander qua charme aan denken, volgens Samuel?**

A) Celine Dion en Barbra Streisand
B) Doctor Snuggles en Barbapapa
C) Wall-E en Barbarella

**4**

**Wat is Mara in Persona 5?**

A) Een depressieve giraffe die beroemd werd door zijn rol in uiterst dieronvriendelijke porno
B) Een inheems plantje dat zich kenmerkt door trechtervormige bladeren waar je mee kunt toeteren
C) Een gigantische, pratende lul met tentakelsineenRomeinsestrijdwagen

**5**

**Waarom lag Florian 's nachts stiekem te huilen?**

A) Omdat hij oude Japanse RPG's miste
B) Omdat zijn vriendin steeds op zijn gezicht ging zitten
C) Omdat zijn kussen naar lavendel rook

**6**

**Waar ving Samuel zijn extreem krachtige Lapras?**

A) Tussen de tieten van een bejaarde prostituee in Barcelona
B) In het parkje bij zijn huis
C) In Dolfinarium Harderwijk




**DIT kun *jij* winnen!**

**Mail de juiste antwoorden naar:**

prijsvraag@powerunlimited.nl

**o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.**

**Alle antwoorden goed?**

**DAN MAAK JE KANS OP**

# NO MAN'S SKY VOOR DE PS4 + GOODIES

PU 274 LIGT 20 SEPTEMBER IN DE WINKELS

# SMORGASBORD

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- IS HET LEKKER VOLLE GAMES-NAJAAR HELEMAAL LOSGEBARSTEN!
- TROEVEN GRADDUS EN TJEERD ELKAAR AF MET FIFA 17 EN PES 2017.
- HACKEN WE OP LEVEN EN DOOD IN WATCH DOGS 2.
- DUIKEN WE DIEP IN DE MULTIPLAYER VAN CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE.
- HEEFT XBOX ONE WELLICHT EEN PARELTJE TE PAKKEN MET RECORE.
- IS HET EINDELIJK TIJD VOOR FINAL FANTASY XV!
- GAAN WE OP ZOEK NAAR DE ROOTS VAN MAFIA 3 IN... NEW ORLEANS!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

## GEEN FARMING SIMULATOR

Heb je de PU al drie keer doorgebladerd? Kun je nergens een speciale rapportage vinden over Farming Simulator 2017? Onze excuses, die staat er niet in. En tja, dat was eigenlijk wel de bedoeling, want een game waarin je een boerenbedrijf kunt runnen met maar liefst 200 voertuigen en apparaten van 70 bekende merken, die mag natuurlijk niet in de PU ontbreken. We hadden Graddus dan ook op trip gestuurd naar de onthulling van de game in Hoenderlo, maar onze stadsjongen keerde nog voor het begin van de grote presentatie terug naar Haarlem. Het was daar volgens hem veel te gevaarlijk - hij zei zelfs te zijn 'aangevallen door een wild dier'.





## ALIE ALL UBER LA

Toen Alie onlangs door EA werd uitgenodigd om Titanfall 2 te checken in LA, inclusief twee overnachtingen in een luxe hotel, was ze uiteraard meteen enthousiast. Iets minder enthousiast was ze toen ze hoorde dat er in LA geen taxi klaar zou staan om haar naar haar hotel te brengen. In plaats daarvan moest ze ter plekke zelf vervoer regelen via Uber. Dat is die dienst waarmee je dus geen officiële taxichauffeur maar 'zomaar iemand met een auto' kunt bestellen. Alie, als meisje alleen in LA, had daar eigenlijk niet zo'n zin in, maar gelukkig werd het toch een leuke ervaring. "Mijn chauffeur was een ontzettend gezellige hippie, die honderduit vertelde over zijn band, ex-vriendinnen en drugsverleden, en me zelfs het strand nog heeft laten zien." Helaas heeft Alie geen foto van die hippie gemaakt, dus daarom hierbij een selfie die ze eenmaal aangekomen op haar hotelkamer maakte. Ook een beetje als tegenwicht voor het mannelijk bloot op deze pagina's.

## POSEUR VAN DE MAAND

Ja, dames, het is smullen deze maand. Want naast een foto van een behoorlijk blote Samuel, hebben we op deze pagina's ook nog een foto met het ontklede torso van hoofdredacteur en top-poseur Jan. Veel heter zal het niet snel worden in de PU. Wél op Sicilië, waar Jan dus duidelijk iets te lang in de zon is blijven zitten. Waardoor hij ongeveer net zo rood werd als de kreeft die hij op dat eiland verorberde. Het knappe van deze top-poseur is dat hij voor zo'n selfie dan ook exact de gezichtsuitdrukking van een kreeft weet na te bootsen.



## POKÉTINDER

Samuel stuurde ons een foto waarmee hij wilde laten zien dat hij zó bezeten is van Pokémon Go dat hij het zelfs in bed speelt. Maar daar trappen wij niet in. Want wie de game speelt (wie niet?), weet dat je een dergelijke foto nooit van jezelf kunt maken. Er is dus iemand anders op Samuels slaapkamer aanwezig, terwijl die baardaap daar in zijn nest ligt te rotten. Het zal wel weer een scharreltje zijn geweest die Samuel binnenhaalde via zijn ándere 'Gotta Catch 'em All'-app: Tinder.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



## DAM TOT DAMLOOP UPDATE 6

# JURJEN KRIJGT HET ZWAAR

De Dam tot Damloop is al heel binnenkort, namelijk op zondag 18 september. Het trainen begint nu dan ook serieuze vormen aan te nemen. Want 16,1 kilometer ren je dus duidelijk niet op twee biertjes en karakter, zoals Jurjen eerder dit jaar vrolijk beweerde. Ondertussen piept hij wel anders. Met pijn en moeite kan hij nu zo'n 7 kilometer rennen, dus nog niet de helft van wat op 18 september wordt verlangd. Maar hij heeft nog wat weken te gaan, en houdt goede hoop het te gaan halen. "Desnoods op karakter. De biertjes laat ik even staan."



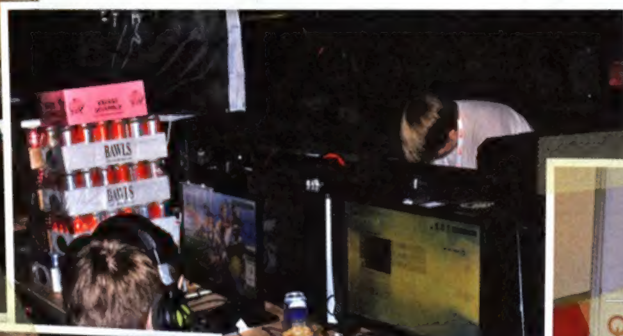


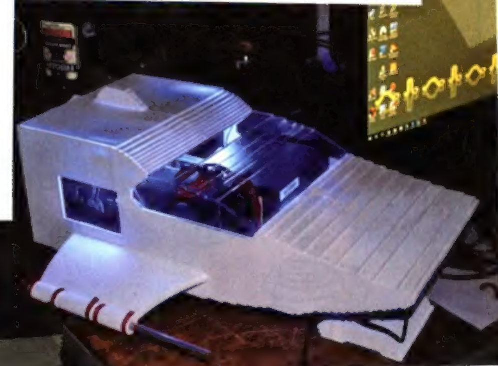


# QUAKECON-RESTJES

Wouter heeft op QuakeCon een kleine duizend foto's gemaakt. Voordat je die jongen nu gaat prijzen om zijn arbeidsethos: helaas zijn slechts een stuk of twintig daarvan bruikbaar. En zelfs die zijn weinig bijzonder. Toch, voor de liefhebbers: hier nog enkele foto's die Wouter op de QuakeCon maakte. Dit zijn de beste, dus geloof ons: de rest wil je niet zien.



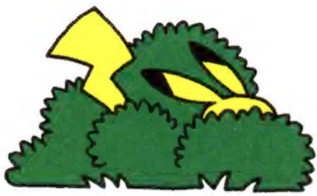










# FRAMEDROP

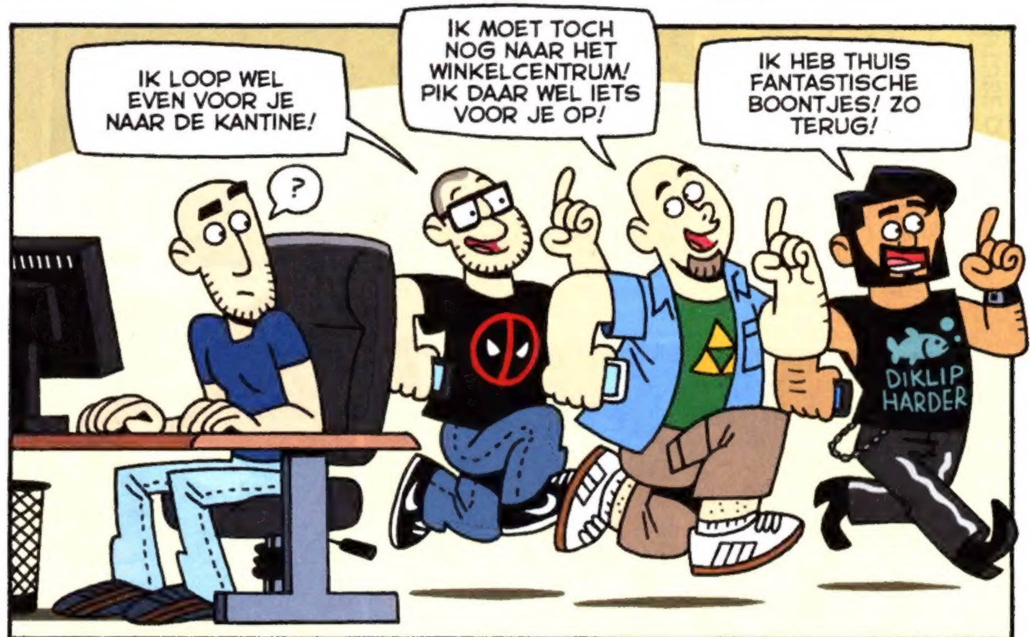



Jordi Peters
Lv31 HP





OEWAAAAH! VROEG DAG EN VEEL TE DOEN, MAAR EERST
KOFFIE?!
KRK


IK LOOP WEL EVEN VOOR JE NAAR DE KANTINE!
IK MOET TOCH NOG NAAR HET WINKELCENTRUM! PIK DAAR WEL IETS VOOR JE OP!
IK HEB THUIS FANTASTISCHE BOONTJES! ZO TERUG!
?
DIKLIP HARDER





ZO DAN! IK WORD LICHT IN M'N KOP VAN AL DIE KOFFIE! BETER GA IK EVEN IETS
ETEN?!





IK HAAL EEN BROODJE VOOR JE BIJ HET TANKSTATION!
DE SURINAMER HEEFT EEN GOEIE LUNCHDEAL VANDAAG!
IN HET CENTRUM ZIT EEN ZIEK GOEIE SUSHITENT!
DIKLIP HARDER





OEF! DAT WAS ALLEMAAL FANTASTISCH, MAAR WEL OVERKILL... NU MOET IK KEIHARD
POEPEN?!
BWÔÔRP





IK KOOP EEN KRANTJE VOOR JE! SNORLAX ZIT VLAKBIJ DE KIOSK!
IK KOOP VERFRISSER! DAN LOOP IK PRECIES VER GENOEG VOOR M'N POKEMON-EI!
YEAH! DE MIJNE KOMT NET UIT!
BROP
VLAT
POET
FUCKING WEER EEN PIDGEY